SAYI 5
HAZİRAN 1993
K.D.V. Dahil
20.000 TL

AMIGA DERGİSİ

VISTA PRO

Hayal ettiğiniz dünyaları Amiga'nızda yaratmak artık sizin de elinizde.



Arabian Nights
Sinbad adında bir kahraman ve nefis bir platform macerası.

Workbench'e İlk Adımlar
Yeni başlayanlara...

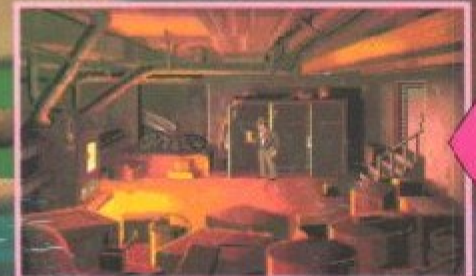
3'üncü Boyutta Bir Gezinti
3D tasarımda terimler

Amiga ve Müzik
Silikon müziğin felsefesi

İNEXESİ
Dört yeni albüm tanıtıyoruz

Alo Amiga
Herşey sizin için

Dark Seed TAM ÇÖZÜM
Entity - Battle Isle
Fire Hawk ...



Manyetik Paket 5
Scenery V1.0, RAmos, DMS, BootIntro, Maze, PKAZip, BackGammon, Med 3.00, DK

Geçen ayın *En İyi 50* finalistleri muhteşem ödüllerine kavuştular. Fırsatı kaçırmış değilsiniz, bu ay da ödül vermeye devam ediyoruz.

Artık vakit geldi,
Fate of Atlantis TAM ÇÖZÜM
72. sayfada



Büyümesi İçin Ona prOteiN Gerekli !

Bütün çocuklar büyümek ister.
Büyümesi, gelişmesi için
ona protein gerekli.
Ülker Probis,
hem lezzetli bir kremalı bisküvi
hem de proteince zengin!

Önemli Miktarlarda Protein İhtiva Eden Besinlerin Protein Değerleri (100 gram üzerinden)		
Besin	Protein (gram)	Enerji (Kcal/100 g)
Et (Sığır eti orta yağlı)	19	142
Süt	3.2	65
Yumurta	11.2	146
PROBİS *	11 (± 1)	440

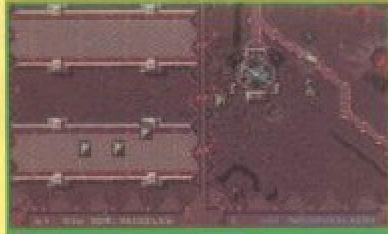
** ÜLKER Probis'te hayvansal ve bitkisel proteinler biraradadır.*

Sağlıklı beslenmede
Dengeli beslenmede
Vücudu güçlendirmede
Vücudu güzelleştirmede
Aşırı protein gereksinimlerinde

ÜLKER
PROBİS
PROTEİNLİ BİSKÜVİ
Kakao ve Muz kremalı

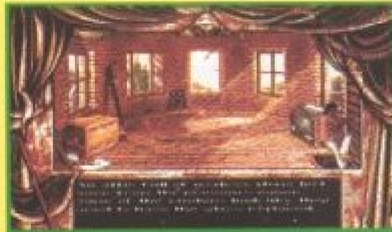



Entity, zevkli ve ilginç bir platform-macera oyunu


Battle Isle, strateji meraklılarının yeni oyunu


Arabian Nights'a bayılacaksınız, nefis bir platform


Bu ayın helikopterli oyunu ise Firehawk

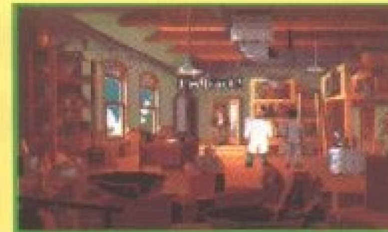

Darkseed, *TAM ÇÖZÜM !*


Dynablaster, müthiş zevkli ve kıran kırana bir oyun


Eishockey, menajerlik oyunları meraklıları için değişik bir spor


Kriket gerçekten ilginç bir oyun. İşte G. G. World Cricket


Schelober'in macerası garip, şirin ve oldukça eğlenceli


Yoğun istek üzerine, Indy - Fate Of Atlantis *TAM ÇÖZÜM !*

WORKBENCH'E İLK ADIMLAR

Emeklemekten bıkıp yürümüye karar verenler için kaçırılmaması gereken bir yazı. Vedat Hallaç daha az uğraşmanız için elinden geleni yapıyor.



ARKA KAPI

Street Fighter II - Navy Seals Magic Pockets - Leathal Weapon - Beach Volley Chuboy Cristle - Dragon Breed - Body Blows - SWIV ilk Worm - Apidya - Back to the Future - Un Squadron War Zone - Black Crypt Sensible Soccer 92-93 Supercars - Robocop Ghostbusters 2

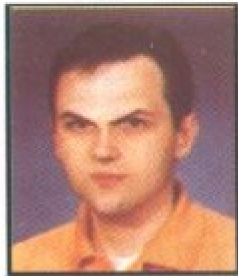
Action Replay Poke'ları

Shadow Dancer - Dynablaster Premiere - Xenon II - Body Blows - Chaos Engine

MANYETİK PAKET

Scenery V1.0 - RAmos DMS - BootIntro - Maze PKAZip - BackGammon Med 3.00

Editör'den



Geçen ay biraz geç kaldık. Özür dileriz. Hem dergimizin seksen sayfa olması hem de müthiş hızlı matbaamız sayesinde olanlar oldu. Merak etmeyin, cezamızı yeterince çektik. Sizlerden gelen yüzlerce telefon hem ne kadar sevildiğimizi bizlere hatırlattı hem de bir daha geç kalırsak başımıza neler gelebileceğini gösterdi. Daha açık bilgi edinmek için Acil Servis bölümünün sonunda bulunan yazımızı okuyunuz. Ayrıca geçen ayki Gobliins 2 yazısında yapılan hatanın düzeltmesini de burada bulabilirsiniz. Haziran ayı içerisinde makina parkımızı artıracağız. Böylece dergimizin hazırlanması daha kısa zaman alacak. Elimizdeki imkanlar arttıkça da sizere daha iyi dergileri daha erken sunabileceğiz. Ancak yine bu ay da ay ortası dergisi okuyorsunuz.

Geçen sayımızdan 3 adet iade oldu. Ne güzel alışmıştık sıfır iade ile çalışmaya. Allahtan degiler merkezimize dönerken yolda satılmış. Biz yine tiraj artıracağız anlaşılan.

Bu ay kulağıma çalınan bir haberi sizlere aktarmadan duramayacağım; Amiga 5000 üzerinde çalışmalar başlamış bile. Henüz ne zaman çıkacağı belli olmayan bu bilgisayar için "Aradığınız her şey var" diyorlar. A5000'de bir tane 68060 veya 68040 işlemci olacak. AAGA-2 chipset ise grafikerlere verilmesi gereken müjdelerden biri ayrıca programcılar için de hızlı bir blitter (32-Bit) yeralıyor, hızı ise AGA'nın tam sekiz katı. Dijital ses işlemcisi için ise 16 kanal 16 Bit ve DSP (digital signal processor) kullanılacak ve tüm bunlara rağmen yurt dışı fiatı 3500$ olacağı tahmin ediliyor. Benim şimdilik duyduklarım bunlar. Ama ülkemizde 4000'lerin yeterince satılmasını beklememiz gerekecekmiş gibi geliyor. Teknik araştırmacılarımız gelecek ay için detaylı bir tanıtım sözü verdiler.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

Directory

OYUNLAR

TANITIM

TAM ÇÖZÜM



Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **M. Celal Hallaç** ■ Editör **Ersen Alptekin** ■ Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** ■ Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** ■ Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, Mithat Olut** ■ Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** ■ Mali İşler **Ufuk Ertek** ■ Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Umut Çelenli** ■ Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** ■ İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** ■ Film Çıkış **Kubbealtı Dizgi Merkezi** ■ Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** ■ Baskı **Şedele Matbaası** ■ **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Belgin Aydoğan : 9 (1) 257 43 43 ■ **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 9 (1) 349 96 35 ■ **Yönetim Yeri** Sakız Sokak Berkel Apt. No. 6 / 7 81300 Kadıköy / İstanbul Telefon : 9 (1) 349 96 35 Fax : 9 (1) 349 97 26 ■ **Yazışma Adresleri** P.K.: 41 - 81311 Bahariye / İstanbul, P.K.:148 - 06660 Küçükesat / Ankara

İlan İndeksi

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

interlace

JAPONCA AMIGA NASIL DENİR?



A1200 sonunda Japonya'da da piyasaya girdi ve bilgisayar sektörünün tüm dergilerinde reklamlarını sergiledi. Gerçi PC ve konsol piyasasının yükselen Yen ülkesinde çok yaygın olması ilk etapta Amiga'nın beklenen satışı yapamayacağı kanısını uyandırıyor. Gerçi Ülkenin en iyi oyun dergisi olarak anılan *Login*'in Amiga oyunları da tanıtmaya başlaması bile büyük bir gelişme sayılabilir. Gerçi Japonya'da da bizim ülkemiz gibi kopya oyun piyasasının çok gelişmiş olduğu bir ülke. Bakalım 1200 orada neler yapabilecek.

STREET FIGHTER II PINBALL

Doğru gördünüz, Blanka, Chun-Li, Ken ve takımın diğer üyeleri kendi pinball oyun makinelerinin hazırlıklarıyla meşguller. Pinball'ların kralı *Gottlieb* ve yakın ilişkide oldukları *Capcom* tarafından hazırlanan masa, orijinal video oyunundaki alt oyunlardan biri olan araba kazası ve Chun-Li'nin helikopter tekmesini içeriyor.



Top arabaya çarptırıldığında kaza oyun alanının altından gösteriliyor ve tekme ise oyuncunun iyi bir zamanlama yapmasını gerektirecek bir yerde kullanılıyor. Burada Chun-Li'nin ünlü tekmesinden kurtulmak için topunuzu ondan sakınmanız gerekiyor, bu ise gerçekten de zor bir ayarlama. Yakında Arcade salonlarından birinde görmemiz mümkün olabilir.

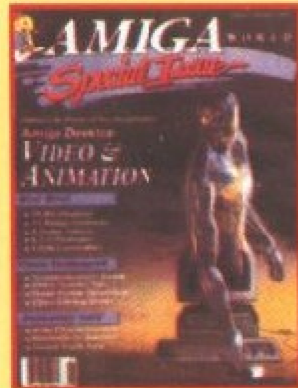
GRAFİK TASARIM ÖDÜLLERİ

Amiga'nın hızlı gelişimi ev bilgisayarları ve profesyonel tasarım bilgisayarları pazarlarında kendine iyi bir yer edinmesini sağlarken aynı zamanda tasarımcılar arasında tercih edilen markalar arasında hızla yükselmesini sağlıyor. Tabii tercih sebeplerinin arasında fiyatları da olduğu gibi hazır yazılımların kullanım kolaylığı ile kullanıcıya getirdiği rahatlık ta yer alıyor. Türkiye'de henüz yeni yeni tanınan bu pazar dış ülkelerde tam anlamıyla kazanç kapısı. Bu alandaki çalışmalar arasında yapılan yarışmalar da ortamı daha da kızıştırıyor Biz de elimizden geldiğince sizleri bu konulardan haberdar etmek istiyoruz. Dünyadaki yarışmalardan ve tabi alınan ödüllerden de bahsetmek istiyoruz.

AMIGAMASYON: *Amiga World*'ün üçüncü geleneksel animasyon yarışmasının 17 AW ve DVW (Desktop Video World) çalışanı tarafından değerlendirilmesinin sonucunda "Fred" yüzerek ödülüne kavuştu. Kalan 20 finalistin çalışmaları ses, grafik, hikaye ve orijinalite olmak üzere dört ayrı kategoride değerlendirildi. Mark Thompson Fred'i Lightwave 2.0 kullanarak hazırlamıştı ve $ 12,000'ın üzerinde olan birincilik ödülünü rahatlıkla aldı. Fred Floaty İle Fırtınalı Bir Gece adını taşıyan animasyonun başrolündeki Fred ucuz bir şişme 'simit'. Konusu ise Fred'in gördüğü bir hayal üzerine kurulu.



İkinci sıradaki Ortadirek Çip'in öykusü ile Dr. Eric Fleisher Fred'e zorlu dakikalar geçirtti. Bu çalışma 3D bilgisayarların yönetiminde çalışan çiplerin işten eve evden işe geçen hayatlarını konu alıyor. Daha hassas çalışmaları acaba onların hayat standardını yükseltecek mi? Kim takar? Eninde sonunda onlar sadece birer çip. İlk 20 arasındaki seçimlerin oldukça kolay olduğunu fakat ilk olarak gelen yüzlerce animasyonun arasından ilk 20'yi seçmenin zor olduğunu belirten jüri, Amiga ile üretilen çalışmalarının seviyesinin çok yükseldiği kanısında. Tabii ki bu onlara zorluk çıkarmış olsa da Amiga'ların geleceği açısından çok sevindirici.



GÜMÜŞ ADAM ALTINI ALDI: *Magazine* ve *Bookseller* tarafından düzenlenen kapak yarışmasında birinciliği *AmigaWorld* 1992 özel sayısının kapağı aldı. Tim Wilson tarafından hazırlanan kapağın tasarımında Impulse ve ASDG firmalarının yazılımlarının kullanıldığı belirtiliyor. Değerlendirilen kapaklar arasında ünlü PC dergileri de yer alıyordu. Kapağın tasarımında birçok AW çalışanının da katkısı olduğu belirtiliyor. Terminator-2'den ilhamı alan kişi ise Roger Goode. Gerçekten de çok başarılı bir çalışma idi ve tüm dergiler arasında birinci sırayı alması, Amiga tabanlı bir çalışma olması açısından, çok sevindirici.

MOMENTUS®
ART-TECH

Ay'ın durumunu görmek için, göğe bakmak gerekmez!



Momentus Art-Tech, iki büyük üstünlüğü bir arada sunuyor:
Ay'ın durumunu günü gününe gösteriyor.
... Ve yapısı "çok özel" **MNG** *

- Takvim ve gün
- Ay hareketi göstergesi
- 3 yıl ömürlü pil
- 30 m. WR

MOMENTUS®
ART-TECH

MNG* (Momentus New Gold): Uzay araştırmaları için geliştirilmiş titanium'un dayanıklılığı ve altın'ın eşsizliğini birleştiren, saati dış etkenlere karşı korumada teknolojinin ulaştığı en son nokta...

ORİJİNAL GARANTİ KARTI OLMADAN SATIN ALMAYINIZ.

Türkiye Genel Distribütörü ve Merkez Servis:
Merkez Saatçilik Tic. Ltd. Şti.
Halaskargazi Cad.
214/5 Osmanbey
İSTANBUL
Tel: 246 24 29
241 44 02


NIKE

MAX

Eğer maksimum "air"li Air Max'i giyerseniz;

- maksimum yüksekliğe sıçrayabilir,
- maksimum sayıda re-bound kapabilir,
- maksimum sayıda hakemle ağız dalaşı yapabilir,
- maksimum miktarda para cezasına çarptırılabilir,
- maksimum derece pozisyona girebilmek için poponuzu maksimum şekilde iyi kullanabilir ve
- Charles Barkley ile yüzyüze geldiğinizde ondan minimum oranda az etkilenmek için maksimum "darbelere karşı koyma" ünitesine sahip olursunuz.



BRILLIANCE

"OLMASI GEREKİYORDU" diyerek programlarını tanıtmaya başlayan DCTV'nin üreticisi olarak hatırlayacağınız Digital Creations firması, çalışmalarının piyasadaki en iyi programlardan en iyi yönleri aldıklarını belirtirken bu programları Deluxe Paint, Deluxe Photo Lab ve DCTV Paint olarak adlandırıyorlar. "BU PROGRAM HARİKA, KULLANIMI ÇOK KOLAY, ÇOK GÜÇLÜ, BU PROGRAM TAM BİR ZEKA PIRILTISI", işte kendi yorumları ve yanındaki çalışmaya bakılacak olursa 256 renkte bile harikalar yaratabilecek kadar üstün bir program (tabi bu biraz da yaratıcıya bakıyor, değil mi?). Programın işlem ve menü ekranı tamamen PhotonPaint'i hatırlatırken, Zoom ve benzeri işlemleri tamamen DeluxePaint'in kullanımına benziyor. Hatta bu programlardakinin biraz daha gelişmiş olduğunu bile söylemek mümkün. Henüz ülkemizde pek yaygınlaşamamış olan bu programın diğerlerinin yerini alması biraz vakit alabilir ancak bu olacak gibi görünüyor.





AMIGAVISION PROFESSIONAL

A3000'in çıkışı ile birlikte MultiMedya'da önem kazandı. O zamanların ikon tabanlı muhteşem MM programı AmigaVision'da yeni Amiga'larla birlikte kendini geliştirdi ve profesyonelliğe adım attı. AVPro 3.0 işletim sistemini desteklemek üzere geliştirilirken artık eski sayılabilen 2.0'da unutulmamış. Tabii 3.0 ile birlikte AGA desteği de geliyor. Tüm ekran modları destekleniyor, bunun anlamı ise 256 - 260,000 renk ve üstü -bir de 16.7 milyon renklik palet var tabi- artık MultiMedya'da da emrinizde. MultiMedya her alanda kullanılabildiği için Amiga pazarının ikinci destekçisi. CD ROM ile rahatça çalışması ise ihtiyaç olan MegaByte'lara çözüm getiriyor. Yani programda eskisinden daha çok resimler arası geçiş imkanı sağlanmış -toplam 34 ayrı geçiş imkanı var, vay be- bunların arasındaki seçim de zevkinize kalmış. Ayrıca eklemek gereken bir nokta var, gözden kaçabilecek bir nokta olmasına rağmen, geçiş yapılan ekranların paletleri, renk sayıları ve hatta çözünürlükleri de farklı olabiliyor.



Scala MultiMedia 200 - AGA ise aynı alana el atmaya çalışan ve daha erken davranan birbaşka program fakat AmigaVision kullanım kolaylığı açısından ve daha geniş bir alana hitap edebilmesi açısından daha çok tercih edileceğe benziyor. Hatta programda kullanacağınız butonlara bir patika tanımlayıp ortalıkta dolaşmalarını sağlayabiliyorsunuz. Eh, pes yani, daha bakalım neler yapabiliyor. Bu ancak programı bol bol kurcaladıktan sonra ortaya çıkacak. MultiMedya henüz ülkemizde aralanmamış bir kapı olsa da pek yakında o da gerektiği yerini alacaktır, çünkü neyi nasıl yapacağını bilemeyen çeşitli alanlardaki firmalar bilgisayarları nasıl kullanacağını bilemeyerek çeşitli alanlardaki ihtiyaçlarını başka yollardan -çok daha zor da olsa- gidermeye çalışıyorlar.

Oysa MultiMedya tam anlamıyla MULTİ çalışıyor ve her kesimin ihtiyaçlarına hitap ediyor.



CIAO, AMIGA

Amiga kullanan sanatçılar İtalya'da düzenlenen BitMovie bilgisayar grafik ve animasyon yarışmasında herzaman önemli başarılar kazanmışlardır. Sonuncusu da pek farklı olmadı. Gerçi BitMovie '92 kazananlarının açıklandığı broşürü okuyabilmek için iyi derecede İtalyanca bilmek gerekiyor olsa da, 2-D animasyon dalında ilk 18 içinde 17sinin ve 3-D animasyon dalında da ilk 25 içinde 21inin Amiga ile yapıldığını anlamak için İtalyanca bilmek bile gerekmiyor. Sayfalarca süren grafik dalı listesinde ise ilk iki sayfada bir tane Mac üretimi dışında kalanların hepsi Amiga ile üretilmiş grafiklerdi. Yarışmada kazananlar listesindeki Amiga kullanan Amerikalı sanatçıların isimleri ise şöyle: Mary McJohnson, Eric Schwartz ve Bill Graham.



(Yandaki resimde Eric Schwartz'ın PD animasyonlarından birinden bir kare yer alıyor)

AKNE'de

Tedaviye yardımcı olmak



sebamed® 'in işidir!..

Sebamed, akne tedavisine yardımcı olmasıyla beraber aynı zamanda egzama, dermatozlar, mikozlar,seboreik cilt hastalıkları, intertrigo ve sabunla yıkanmanın yasak olduğu durumlarda, özellikle tedaviye yardımcı olarak önerilen, sabun gibi kullanılan bir temizleyicidir.

Sağlıklı ve hassas cildi korur.

İdeal pH 5.5 Aknede bozulmuş olan biyolojik asid örtüyü yeniler.
Tatmin edici yağ alma etkisi Bir seboreik cilt problemi olan akne'de idealdir.
Bakterilerin üremesini önler Propionip Acnes için üreme şartlarını yok eder
Hipo allerjenik'tir. Akneli hassas ciltler tarafından çok iyi tahammül edilir.
Sabun değildir. Calcium ve Magnezium iyonlarını çökertmez. Böylece cilt gözenekleri tıkanmaz ve ciltteki enflamatuar tepki artmaz.
Tedaviye yardımcıdır. Tedavinin süresini ve dolayısıyla varsa,tedavinin yan etkilerini azaltır.
Tam bir temizleyici etkisi vardır. Normal sabunlara nazaran 3 misli daha kuvvetli temizler.





Cilde dost
Çevreye dost...



Ihlamurdere Caddesi
Mısırlıbahçe Sok. No : 14
BEŞİKTAŞ 80690 İSTANBUL
Tel : 261 00 91 - 261 00 44
Fax : 261 00 91

EN YENİ FİLMLER AMIGA'DA

Liverpool merkezli bir yazılım firması olan Psygnosis, rakipleri Ocean ve Virgin'den önce davranarak Arnold Schwarzenegger'in son filmi olan The Last Action Hero ve Sylvester Stallone'un Cliffhanger adlı filmlerinin Amiga'daki tüm yayın haklarını aldı (bu filmlerle ilgili haberi zaten geçen ayki Uçan Balık adlı köşemizde okumuş olmalısınız). Bu iki filmin de yaz aylarında gösterime girmesi bekleniyor.

Hatta The Last Action Hero için NASA tarafından dünya yörüngesine yerleştirilecek bir billboard kullanılacak. Bu yöntem bir filmin reklam kampanyasında ilk kez kullanılacak.

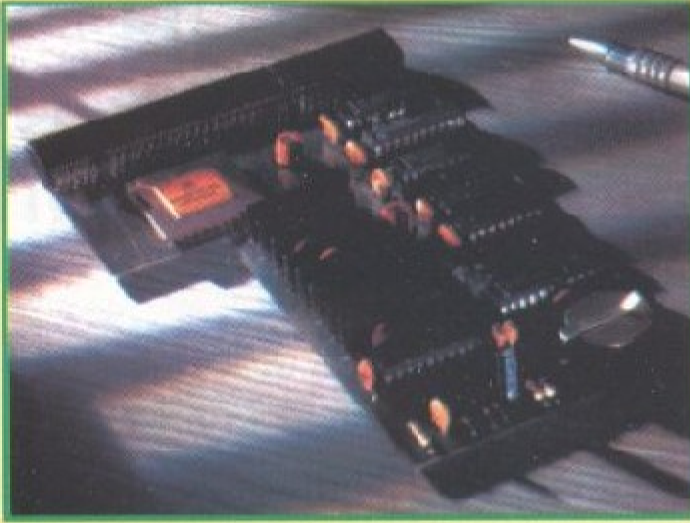


AMIGA 4000 TOWER

A4000/030'un arkasından bir de A4000T geleceğini kim söyleyebilirdi ki. T sadece dikey kasaya yerleştirilmiş bir 4000/040 değil, yepyeni gelişmelere gebe yeni bir AMIGA.

Genel değişiklikleri ise üzerinde bir SCSI-II bulunması ve daha yüksek kapasitede Hard disk içermesi.

Ayrıca Commodore CeBIT'de yaptığı açıklamada DSP'nin (dijital ses işlemcisi) büyük Amerikan firması AT&T'nin geliştirme laboratuvarlarında olduğunu ve bu yıl sonuna tüm modellere uygun olarak sürüleceğini bildirdiler. Ayrıca A4000T'yi yeni grafik çipleri ve yeni bir işletim sistemi (DCOS) bekliyor. Gelişmeler hakkında haber bekleyiniz.



POWER A1204

Yine "Eh, biz demiştik" diyebiliyoruz ve her ay yeni bir A1200 yan ürününü tanıtmaktan mutluluk duyuyoruz. Gerçi yeni ürünler ülkemizde değil, zaten Türkiye'de satılan A1200'lerin sayısı henüz yüzlerde, ancak tüm firmalardan büyük destek gelmesi sayesinde Amiga'nın bu modeline olan güven had safhada. Artık "Bu makinaya destek sağlayabilecekler mi?" gibisinden sorular sormanıza gerek kalmıyor.

Bu tanıtacağımız yeni ürün ise A1200'e 32-Bit 4MB FAST RAM eklemekle kalmıyor, bir de 20MHz FPU (Floating Point Unit) içeriyor. İstenirse bu FPU yerine UltraFast olarak nitelendirilen 50MHz'lik bir FPU kullandırmak da mümkün. Eh tabii ki sonuç biraz farklılaşıyor. İstendiği taktirde bir anahtar bağlanarak FPU'yu gerektiğinde kullanım dışı bırakmak da mümkün.





AMIGA DÜNYAYA BAKIYOR

Florida'da CATS (Commodore Applications and Technical Support), Commodore'un Mühendislik ve satış bölümleri tarafından düzenlenen Amiga Developer's Conference'ın (Amiga Geliştiriciler Konferansı) seminerlerinde Amerika, Kanada ve 11 Avrupa ülkesinden tam 400 katılımcı vardı. AGA tabanlı Amiga 4000 ve 1200'lerin temel konuları oluşturduğu seminerlerde ortam optimistik bir hava taşıyordu. İlk 40 seminer Commodore'un Teknik gelişme ve market stratejileri üzerine idi. Ama tabii ki daha sonra ağırlık kazanan konular DSP (dijital sinyal işleme), yeni çip setleri ve grafik alanındaki gelişmelerdi.

Size söyleyebileceğimiz tek şey, Commodore geleceği için büyük düşünüyor. Bu demektir ki gelişimleri sonunda yeni model Amiga'lar marketteki yerini alacak.

Seminerlerin dışında katılımcılar tarafından değerlendirilen yazılım ve donanımlar çeşitli ödüller aldılar. 1992'nin Geliştiricilerin Seçimi ödüllerini alan ürünler; A4000 en iyi donanım, Amiga Dos 3 en iyi kullanıcı arabirimi, SAS/C6.0 en iyi profesyonel üretim yazılımı, DeluxePaint IV en iyi tüketici üretim yazılımı, Miracle Piano Teaching System en iyi eğitim programı ve Pinball Fantasies -hakkıyla- en iyi eğlence programı olarak seçildi.

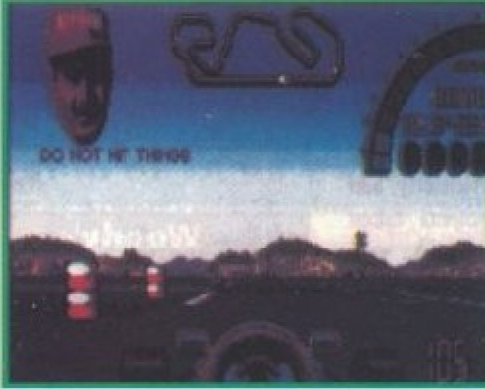
A1200 ARAŞTIRMASI

A1200 çıktı ve herkesi bir korku sardı; acaba yeni çıkan oyunlar sadece A1200'de çalışıp, A500'de çalışmayacaklar mı? A1200 sahiplerinin korkusu ise başka; acaba A1200'ün özelliklerini destekleyen güzel grafikli, renkli, cicili bicili oyunlar çıkacak mı? Çıkacaksa ne zaman?

Commodore firması Avrupa'da A1200'ü piyasaya sürerken 1993 sonuna kadar yalnızca A1200'de (AGA'da) çalışan en az 20 oyunun piyasaya çıkacağını belirtmişti. Yalnız küçük bir ayrıntı var, oyun yazılım firmaları bugüne kadar kaç adet A1200 satıldığını bilmiyorlar ve az satış ihtimalinin yarattığı korkuyla bu tür oyunlar çıkarmaktan çekiniyorlar. Bu yüzden şu anda piyasada AGA destekleyen ...ta, ta!.. sadece DÖRT oyun var. Bizde bu dört oyunda AGA ile nelerin değiştiğine biraz değinelim dedik.

NIGEL MANSEL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Bu oyunun A500 versiyonu tam anlamıyla bir hayal kırıklığı idi. Çünkü oyunun oynanabilirliği ve gerçekçiliği çok kötüydü. Diğer yandan A1200 versiyonunda animasyonlar ve grafikler geliştirilmiş. Artık oyunda yarış arabalarını daha hızlı kullanabiliyorsunuz hareketler ise daha gerçekçi, ayrıca 'pit'e girdiğinizde yeni ve güzel animasyonlar var. Oyunda değişmeyen şey ise oyunun oynanabilirliği (oynanamazlığı). Ayrıca ekranın sol üst köşesindeki Mansell dijitize resmi size "Try keeping on the road" (mealı:yolu takip etmeye çalış) gibi açıklayıcı bilgiler de sunuyor. Sağol Mansell, çok yardımcı oldun, pardon yani!





TROLLS

İşte belki de etrafınızda görmekten bile sıkıldığınız rengarenk saçlı plastik yaratıkların oyunu. Aslında oynanmaya değebilecek, sade bir platform. 1200 versiyonunda arka plandaki grafikler çok geliştirilmiş bu da oyuna yeni bir hayat vermiş. Bu gelişme gerçekten oyunun oynanabilirliğini ve güzelliğini olumlu yönde etkiliyor.



SLEEPWALKER

A500 versiyonu gerçekten çok güzel olan bu oyunun A1200 versiyonunda pek te dişe dokunur bir fark yok. Yapılan yenilikler daha çok makyaj gibi. En fark edilir gelişme seslerde olmuş; arttırılan 'sampling rate' sayesinde efektler daha gerçekçi ve güzel. Oyunu oynarken sürekli çalan bir müzik ise yine eklenmemiş. Görsel farklar ise pek dikkat çekici değil; sadece background grafiklerine birkaç renk daha eklenmiş.

Ayrıca oyunun A1200 versiyonu 3 yerine 4 disk halinde piyasaya çıktı. İnsan yine de daha gözle görülür, kulakla işitilir değişiklikler bekliyor, açıkçası pek bir özelliği yok.

ZOOL

Zool'u herhalde biliyorsunuzdur. Bu oyun bütün dünyada Amiga kullanıcılarının kalplerini ve bilgisayarlarını fethetmişti. Bu yüzden oyunun A1200 versiyonunun nasıl dört gözle beklendiğini belirtmeye gerek yok, sonuç ise mükemmel.

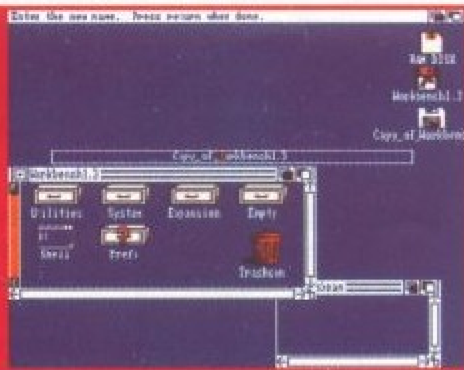


Oyunda ikinci bölümün sonuna kadar farklı hiçbir şey yok. İkinci bölümü bitirdikten sonra karşınıza muhteşem bir giriş ekranı çıkıyor. Burada şimdiye kadar kullanılmamış sayıda çok şey bir arada kullanılmış, ayrıca rengarenk arka plan da etrafta birşeyler arayan ninja ile sonderece uyumlu olarak hareket ediyor. Herşey çok güzel ve tam bir uyum içinde. Fakat bunlar olurken herşey birden inanılmaz bir şekilde yavaşlıyor. Bu da Zool gibi bir platform oyununda katlanılması zor bir şey. Ayrıca ekranlar o kadar renkli ki insan bazen nerede ne yaptığını şaşırıp kalıveriyor. Ayrıca bazı sesler de yenilenip güzelleştirilmiş.

WORKBENCH'e ilk adımlar

Ustalar, dağılın! Bu yazı size göre değil !

Amiga'nızı yeni aldınız ve ortalıkta neler döndüğü hakkında en ufak bir fikriniz yok. Ya da Amiga'nızı alalı bir yıl oluyor, ama şimdiye kadar sadece "Disket takınca oyun çalışıyor." Cafe'ye takılıyordunuz. Ama geçen gün canınıza tak dedi ve "Öğreneceğim ben bu aleti kullanmayı!" diye kükrediniz. İşe ilk olarak nereden başladınız? Bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan, ama şimdiye kadar içinde ne olduğunu merak bile etmediğiniz, ya da merak edip yüklediğiniz, ama içindekilerin ne işe yaradığını bütün çabalarınıza rağmen anlayamadığınız gizemli WorkBench diskinden tabii ki. Fakat tüm çabalarınıza karşın WorkBench'iniz sırlarını size kaptırmamak için tüm maharetini gösteriyor. Pes etmek üzeresiniz. Ama Süper Frog'dan hızlı, Örümcek Adam'dan cesur derginiz Amiga, WorkBench'inizi kullanmanızı engelleyen esrar perdesini aralamak üzere imdadınıza yetişiyor. Aşağıdaki satırları okursanız, "Ben Amiga'mı sadece oyun oynamak için kullanmıyorum!" sinemasında güzel bir film izleyebilirsiniz.



Workbench'in kopyasını aldıktan sonra orjinalini saklayın.

Kopyalayın!

İlk olarak WorkBench diskinizi yazılamaz duruma getirin. Bu iş için disketin sağ üst kenarında bulunan deliği arkası görünebilecek konuma getirin. Şimdi disketi sürücünüze takın ve bilgisayarınızın disketle işini bitirmesini bekleyin. Disket sürücünüzden gelen cayırtılar kesildiği zaman, masmavi bir ekran, ve bu ekranın sağ üst köşesinde altında **WorkBench 1.3** yazan bir disket resmi göreceksiniz. Bu ekrana -kafanızı iyice karıştırabilmek için sanırım- Workbench ekranı denir. Sadece bir disket sürücünüz varsa, sürücünüzden gelen seslerin kesildiğinden emin olduğunuzda WorkBench diskinizi sürücünüzden çıkarın ve yerine yazılabilir (delik kapalı) bir disket takın. Workbench ekranında bulunan disk resminin hemen altına bir yenisi eklenecektir, ve (büyük ihtimalle) bu diskin altında **????** yazacaktır. Şimdi kullandığınız oku Workbench diskine ait disk resminin üzerine getirin ve sol mouse tuşuna basın. Bu tuşu bırakmadan mouse'unuzu hareket ettirin. WorkBench'in diski de okla birlikte hareket edecektir. Workbench'e ait diski, boş disketinize ait disk resminin üzerine getirin ve bırakın. Şimdi sayısız kere diskleri değiştirmeniz istenecektir. Sizden ne istenirse yapın.

Mesela **"Please insert volume WorkBench 1.3 in any drive"** yazısıyla karşılaşırsanız, WorkBench diskinizi takın ve **"Continue"** yazan düğmede sol tuşa basın. İstediğiniz an **"Cancel"** düğmesiyle işlemi kesebileceğinizi unutmayın. Eğer istenen her şeyi yerine getirirseniz, diskleri yaklaşık altı kere değiştirdikten sonra (1Mb belleğiniz varsa bu kadar çok sürmez bu işlem) **????** diskinin **Copy_of_WorkBench1.3**'e dönüştüğünü göreceksiniz. Şimdi WorkBench diskinizi ortadan kaldırın ve hep bu yeni diskinizle çalışın. Ama çalışmadan önce bu diskete ait disk resminin (ikonunun) üzerine oku getirin ve sol tuşa bir kez basın. Tuşu bıraktıktan sonra sağ tuşa basın. Ekranın üzerinde üç kelime göreceksiniz: Workbench, Disk, Special. Parmağınızı sağ tuştan çekmeden WorkBench yazısının üzerine gidin. Yazıya varır varmaz bir dikdörtgen açılacak ve içinde alt alta **Open**, **Close**, **Duplicate**, **Rename**, **Info** ve **Discard** kelimeleri görünecek. Rename kelimesine gidin ve sağ tuşu bırakın. Bundan sonra bu işlemleri anlatmayacağım. Bunun yerine sadece "Workbench'den Rename'i seçin" gibi anlamsız laflar edeceğim. Alışmaya çalışın. Şimdi bir kutucuk açılacak ve içinde "Copy_of_Workbench1.3" yazacak. Eğer **kursor** (Cursor:İmleç(??)) adını verdiğimiz karecik bu yazının sonunda durmuyorsa kutunun içinde bir kez sol tuşa basın. Şimdi bu kutuya istediğinizi yazabilirsiniz. Bence siz gene de Workbench1.3 yazın. RETURN tuşuna bastığınızda disketinize bir şeyler yazılacak, ve diskinizin adı Workbench1.3 olarak değişecek. Şimdi diski sürücüden çıkartın, yazılamaz hale getirin, ve bilgisayarınızı reset'leyip diski sürücüye takın. Workbench'iniz tekrar yüklenecektir. Artık eğlenmeye başlayabiliriz.

Neler var neler!

Şimdi ilk olarak Workbench1.3 disk ikonunun üzerine gidin ve hızlıca sol tuşa iki kere basın. Bundan sonra bu işleme de "Workbench1.3'ü açmak" adını vereceğim. Büyükçe bir pencere açılacak ve içine ikon adını verdiğimiz isimli grafikçiklerden bir sürüsü doluşacak. Bu ikonlar **SYSTEM**, **UTILITIES**, **TOOLS**, **Trashcan**, **Shell**, **PREFS**, **EXPANSION** ve **EMPTY** adlarında olacaklar. Expansion ve Empty directorylerinde (üzerinde iki kere kliklediğinizde içinde ikonlar bulunan başka pencere açan ikonlara **directory** adı verilir) hiç bir şey bulamayacaksınız. Bunların ne işe yaradığını sonra anlatacağım. Prefs'in içinde bulacağınız Preferences adlı programı çalıştırdığınızda beliren ekran sayesinde Workbench'inizi istediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz. "İstediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz"i keşfedebilmek için ortalıktaki düğmeleri kurcalayın. Ortadaki büyük boşluğun içindeki beyaz yaratığın üzerinde sol tuşa basarak onu sağa-sola çekiştirin. En altta yer alan ince uzun boşlukların içindeki düğmeleri oynatın. Sağ altta yer alan içi yazılı kutucuklara şimdilik basmayın. Buradaki eşyaların neler yaptığını anladıktan sonra, içinde **Edit Pointer** yazan kutuya gidip bir kez sol tuşa basın. Diskiniz ve bilgisayarınız ne yapacaklarını bir süre tartıştıktan sonra, karşınıza bir başka ekran çıkacaktır. Bu ekranda ilk dikkatinizi çeken şey, mouse'unuzla oynattığınız ok işaretinizin -ben diyeyim on beş kat, siz deyin yirmi kat- büyütülmüş hali olacaktır. Bu grafik üzerinde istediğniz gibi oynadıktan sonra **OK** yazılı kutuya gidip klikleyin. Gene ilk ekrana döneceksiniz. Burada **USE** kutusunu seçerseniz, değişikliklериniz geçici olarak Workbench'e iletilir. **SAVE** kutusu ise, yaptığınız tüm değişiklikleri diske kaydeder. Tabii bunu seçmeden önce disketinizi yazılabilir konuma getirmeyi unutmayın.

Sisteminizi istediğiniz kılığa soktuktan sonra kendinizi biraz daha evinizdeymiş gibi hissedersiniz umarım. Şimdi öteki directory'lerde yer alan ilginç programlara bir göz atalım isterseniz:



Preferences yardımıyla sisteminizi istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz.

Utilities directory'sinde bir çok ilginç programla karşılaşacaksınız. Burada sadece her birinin ne işe yaradığını anlatabilirim. Eğer özel bir konuda yardıma ihtiyacınız olursa benim adıma mektuplayın dergimizi. Programları çalıştırır çalıştırmaz sağ tuşa basıp, menülerinde (evet, ekranın üst satırında çıkan o kelimeler topluluğuna menü deniyor) neler olduğunu inceleyin. Tek tek her menü elemanını test edin ve ne iş yaptığını bulmaya çalışın. Eğer bir elemanın ne iş yaptığın ilk bakışta anlayamıyorsanız, o elemana başlarda ihtiyacınız olmayacağını

düşünebilirsiniz. Utilities'de işe yarayan (ya da eğlenceli) üç program var bence: Clock, Say ve NotePad. NotePad yardımıyla döküman yazabilirsiniz. Clock bir saat çıkartır ekrana. Say ise bilgisayarınızı garip vurgulamalar yaptırarak konuşturur.

Aslında diğer directory'lerde neler olduğunu boş verin. Ben size genel olarak WorkBench'inizi nasıl kullanacağınızı göstereyim. Yerimiz kalırsa bu programlara döneriz. Kalmazsa da kendiniz kolaylıkla öğrenebilirsiniz.

WorkBench Menüsü

Diskinizin kopyasının adını değiştirirken sağ tuşa bastığınızda Workbench'in menüsüyle ilk olarak tanışmıştınız. Şimdi biraz samimiyet kazanabilmeniz için size biraz bu menü elemanlarından bahsedeyim. Belki çok iyi arkadaş olabilirsiniz, kim bilir?

★ WorkBench

Open: Bir ikonun üzerine gidip iki kere sol tuşa basmakla, bir kez sol tuşa basıp bu elemanı seçmek aynı işi yapar. Bu yüzden pek kullanılmaz.

Close: Açılan directory pencerelerinde sol üst köşede pencere kapatma kutucuğu bulunur. Bu kutucuğa basmakla, pencere sahibi ikonu seçip (üzerinde sol tuşa basıp) Close'u seçmek arasında fark yoktur. Bu yüzden bu da kullanılmaz.

Duplicate: Bir directory veya dosya (program ya da bir programa ait data) ikonu seçip Duplicate derseniz bu dosyanın (ya da directory'nin) bir kopyası çıkartılır. İçi boş olan **EMPTY** directory'sinin kopyasını Duplicate ile çıkartın..Bundan sonra, başta yaptığınız gibi Rename'i kullanın ve directory'nizin adını istediğiniz gibi değiştirin.

Rename: Bunu nasıl kullanacağınızı artık biliyorsunuz.

Info: Bir ikonu seçtikten sonra Info derseniz, şu anda işinize yaramayacak bir sürü bilgi alırsınız.

Discard: DİKKAT! Sakın bir ikonu seçip Discard demeyin. O ikona ait directory'yi veya dosyayı geri alınamayacak şekilde silersiniz. Bir dosyayı silmek için Trashcan'in (çöp kutusunun) içine kopyalayın. Dosyayı nasıl mı kopyalayacaksınız? Önce Trashcan'i açın, sonra da silinecek programın ikonunu tutup Trashcan penceresinin içine götürün ve ikonu orada bırakın. Şimdi Trashcan'i kapatabilirsiniz. Neyse, menülerimize devam edelim isterseniz:

★ Disk

Empty Trash: Trashcan'e kopyalanan tüm dosyaları siler. Bu menüyü seçmeden önce çöplüğün içine bir bakın. Sonradan ağlamanın bir faydası olmaz.

Initialize: Bir disk ikonunu seçip Initialize derseniz, o disk formatlanır. Sanırım Format adlı öcüden haberdarsınızdır. Formatlanan bir disket tamamen boşaltılır ve içindeki hiç bir bilgiyi geri alamazsınız.

★ Special

Clean Up: Bir directory'yi açıp, Clean Up'ı seçerseniz, directory'nin içindeki ikonlar düzenli bir şekilde dizilirler.

Last Error: İşlemler sırasında bir şeyler ters giderse, Workbench ekranının en tepesindeki satıra hata kodu ve hatanın ne olduğu yazılır. Eğer bu mesajı kaçırırsanız, Last Error sayesinde tekrar okuma şansına sahip olabilirsiniz.

Redraw: Workbench ekranında olan her şeyi kapatıp, teker teker geri açar. Çoğu zaman işe yaramaz.

Snapshot: Workbench bir ikonu bir yere koyduktan sonra onun yerini değiştirseniz bile, resetten sonra ikon eski yerine gidecektir. Ama ikonun yerini değiştirdikten sonra bu ikonu seçer ve Snapshot derseniz ikonun yeri diske kaydedilir. Eğer ikon bir directory penceresi açıyorsa, pencerenin boyutlarını ayarladıktan sonra diske kaydetmek için directory sahibi ikonu seçin ve Snapshot deyin.

Version: Belki gereksiz ama Workbench ve Kickstart versiyonlarını üst satıra yazar.

Daha anlatacak çok şey var aslında, ama daha fazla yerimiz yok. Bir dahaki sefere devam ederiz artık. Eğer adımlarınızı temkinli atarsanız, herhangi bir problem yaratmadan her türlü problemi çözebilirsiniz. Tekrar ediyorum, takıldığınız her şey için dergiye yazabilirsiniz. Kalın sağlıcakla...

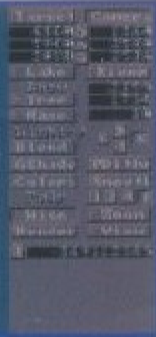
VistaPro

Birazdan sabah olacak. Güneşin doğuşunu seyrederken karşınızda dağlar, mis kokulu çam ağaçları, pırıldıyan akarsular, göller. Ayrıca hafif bir sis de etrafınızı kaplamış. Derken uyanıyorsunuz. Kalkıp pencereden bakıyorsunuz ve karşınızda her zamanki koca şehir ve beton binalar...

Ama 'Yaratıcılığımıza sınır Tanımayan Amiga'mız' yine hayallerimizi gerçekleştiriyor. Bu sefer de imdada VistaPro yetişiyor.

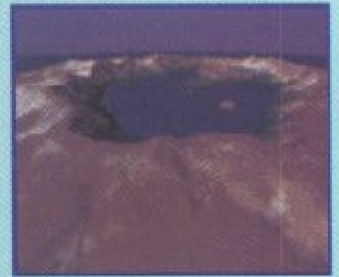
Efendim VistaPro bu işi nasıl yapıyor? VistaPro ve Scene Generator gibi programların genel adına bilgisayar dilinde Fractal programları deniyor. Adlarının aynı olmasına rağmen, bu iki programın çalışma prensipleri tamamen farklı. Daha doğrusu, VistaPro'dan birkaç yıl önce yazılmış olması yüzünden, Scenery Generator'ın kullandığı sistemler biraz ilkel, zaten programdaki kısıtlamaları yüzünden tek bakış yönünde sadece -yaklaşık- 100.000 manzara üretebilir. Bu programda üretilen manzaralar, başta verdiğiniz sayı (Random Seed) tarafından belirleniyor. Peki beş basamaklı bir sayıdan koskoca bir manzara nasıl üretiliyor? Tahmin edemeyeceğiniz kadar basit bir algoritma sayesinde, girilen tek bir sayıyı (seed: Çekirdek, tohum) kullanarak, yarı-rastlantısal sayılar (pseudo-random sayılar) elde etmek mümkün. Bu sayıların özelliği, kısa sürede kendini tekrarlamamaları ve üretilen sayıları yaklaşık aynı olasılıkla vermeleri. İyi bir algoritma, onbinlerce sayıyı ürettikten sonra bile başa döndüğünde aynı sırayla aynı sayıları vermeye başlamaz. Sayıların olasılıklarının aynı olması ise, üretilen on bin sayının dokuz bininin -diyelim ki- iki olmasını engeller. Peki bu üretilen rastlantısal sayıları ne yapacağız? Manzaranıza yukarıdan bakın ve karelere bölünmüş olduğunu varsayın. Bu karelerin her biri iki boyutlu bir dizinin (array) elemanları olsun. Her karenin dizide denk geldiği eleman o karenin sol üst köşesinin yüksekliğini verir. Bunları yaptığımızda basit bir manzara yaratma programı yazmış olur muyuz? Prensipte evet, ama sonuç olarak hayır! Başa çıkılması gereken bazı teknik ayrıntılar var. Mesela, (X,Y) koordinatının yüksekliği 10 iken, bu noktanın bir sağında yer alan (X+1,Y) koordinatının yüksekliği -100 olursa ne olacak? Bu durumda iki seçeneğiniz var. Ya rastlantısal sayı üretme algoritmanızı değiştirerek üretilen ardışık sayıların birbirine yakın olmasını sağlayacaksınız, ya da "Bu program çok iyi uçurum manzarası çizer" diyerek kendinizi kurtaracaksınız. Eğer basit bir programa ihtiyacınız varsa en iyisi bunlarla hiç uğraşmadan bu sayı hazırlanan Manyetik Paket 5'i alın ve Scenery 1.0 (PD) ile 100.000 manzaranın tadına varın.

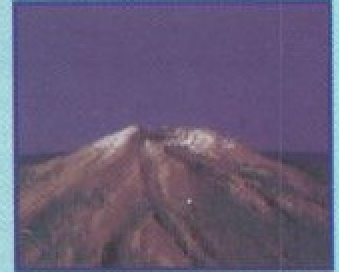


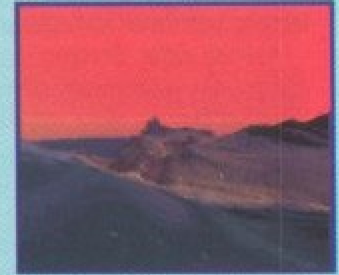


VistaPro'nun kuşbakışı çalışma ekranı. Menüler ve butonlar kullanımı çok kolaylaştırıyor.

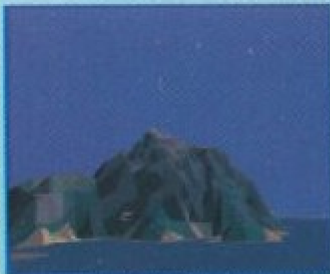
Bu resimleri nerelerde kullanırsınız? Aslında, hiç bir yerde kullanmayıp, sadece manzara seyretme dürtünüzü tatmin etmek için bile kullanabilirsiniz -özellikle Scenery 1.0 bunun için ideal-. Profesyonel kullanımlar için VistaPro ihtiyacınız olan program. En büyük kullanım alanı ise animasyonlarınız veya her türlü kompozisyonlarınızda mekan yaratımı. Mekan sorunlarınıza mutlak çözüm getirirken yapay gerçekliği yakalamanızı ve çalışmalarınızın renklenmesini sağlayacaktır. Eğer dikkatinizi çektiyse, bu sayının yanı sıra geçtiğimiz sayıda da Fractal manzara kullandık (yoksa kapaklarımız için çölleri ve ormanları arşınladığımızı mı sanıyordunuz?). Eğer Birds of Prey oynadı-

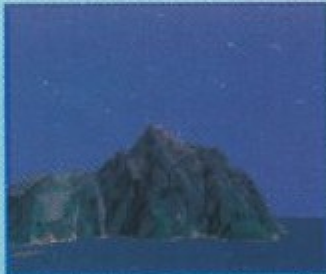


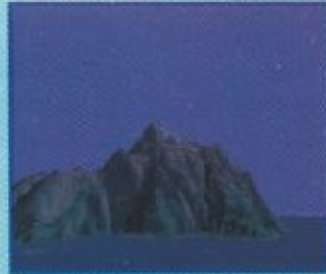




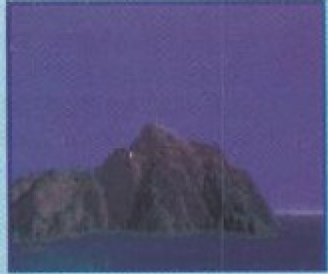
Vista ile A500'de HAM modunda rahatlıkla yapılabilecek manzaralara birkaç örnek.











Poligon hesaplarında kullanılan hassasiyet, hesaplama süresini ve tabii ki sonucu etkiler. Seçilebilen hassasiyetler ise -soldan sağa- 8, 4, 2, 1, ve 1 den sonra Smooth'dur.

SPORDA SADECE PONY



SABAH KALK,
NEFES AL,
ÇIK DIŞARI,
KOŞMAYA BAŞLA.

PONY

EĞİL, KALK,
YAYLAN SAĞA,
YAYLAN SOLA,
KÜLTÜR, FİZİK.

PONY

ŞINAV ÇEK,
AMUDA KALK,
PEDAL ÇEVİR,
TERİNİ AT.

PONY

ZIPLA YUKARI,
BAS POTAYA,
AT SAYIYI,
KEYİFLEN.

PONY

TEMBELLİĞİ BIRAK,
RAKETİNİ KAP,
SERVİSİNİ AT,
HAREKETLEN.

Argo

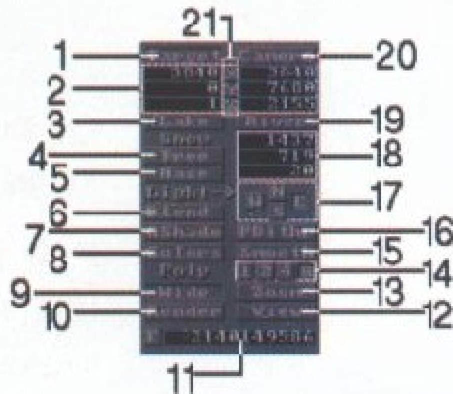


nızsa farklı kullanım alanları içinde oyunların da bulunduğunu görmüşsünüzdür.

Genelde evinizdeki Amiga'lar profesyonel amaçlı olmadığı için size Vista'nın ilk versiyonunu tanıtmayı uygun bulduk. Çünkü son versiyonu (VistaPro 3.0) minimum 4 MB RAM ve Hard Disk istiyor ve tabi matematik işlemci, hızlandırıcı ve AGA çip setiyle mükemmel ötesi sonuçlar veriyor.

İlk menüden, hesaplattığınız resimleri kolayca disketten yükleyip, diskete kaydedebilirsiniz. Ayrıca Vista'nın kendine has Landscape'leri de buradan yükleniyor. Landscape yaratmak için ise Vista'nın daha yüksek versiyonlarına ihtiyaç var. Diğer menülerden de script dosyası halinde programı çalıştırırsınız. Ayrıca resminizin Ham veya 32 renk modunda hesaplanmasını seçebilirsiniz. Menülerin kullanımı ise tablolarda açıklanmıştır.

ANA MENÜ :



1 *Target* : Kamera'nın bakacağı nokta. Harita üzerinde istediğiniz yeri klikleyerek gerçekleştiriyoruz.

2 *Pozisyon Koordinatları* : Target ve Camera ikonları seçilip, harita üzerine kliklendikten sonra, buradaki X,Y,Z değerleri, o noktanın koordinatlarını gösterir. X ve Y, apsis ile ordinat, z ise deniz seviyesinden yükseklikitir. Buradaki değerlerin üstüne klikleyerek de, değerleri değiştirebilirsiniz.

3 *Lake* : Haritaya göl eklemek için. Dikkat!!! Arazinin konumuna göre yerleştirir. Bu yüzden sivri noktalara koymayın.

4 *Trees* : Seçerseniz resminize ağaçlar da eklenir. Ama bunları haritada göremezsiniz.

5 *Haze* : Ortama sis eklemek için.

6 *Blend* : Üçgenler üzerindeki renklerin birbiri üzerindeki yansımalarını karıştırır ve daha yumuşak hatları olan resim ortaya serer.

7 *G. SHADING* : Çok iyi bir gölgelendirme yöntemi. Resminizin, üçgenlerden oluşmuş gibi gözükmesini önler ve daha gerçekci bir hava katar. Ama işlem süresi %50 artar.

8 *Colors* : Bu ikon sizi colors menüsüne götürür.

9 *Wide* : Kamera objektifini geniş açıya ayarlar. Başlangıçta zaten bu kullanılıyor.

10 *Render* : Basacağınız en son düğme. Bu düğmeye basıldıktan sonra paneldeki değerler esas alınıp resim hesaplanmaya başlanır. Geri dönüş yok. Bu yüzden değerlerinizin doğruluğundan emin olmalısınız.

11 *Fractal Seed* : F ikonuna basarsanız,rastgele bir sayı üretir,yanına basarsanız klavyeden istediğiniz bir sayıyı girersiniz.Unutmayın her bir sayı ayrı bir haritayı temsil eder.

12 *View* : Daha önce render edilmiş resmi gösterir.

13 *Zoom* : Kamerada teleobjektif kullanarak "Target"ı yakınlaştırarak çizer.

14 *Rendering levels* : Bu sayılar poligonların büyüklüğünü gösterir, 8 en kötü, 1 en iyi seçimdir. Sonuçları bir önceki sayfanın altında örneklerle görebilirsiniz.

15 *Smooth* : Tüm keskin hatlar yuvarlaklaştırılır ve daha yumuşak bir görüntü elde edilmesi sağlanır.

16 *Pixel Dither* : Kötü görüntüyü engellemek için ayrı bir renk karıştırma yolu. Fakat resime biraz kasvetli bir hava veriyor.

17 *Light Source* : Işığın geldiği yön (N=Kuzey, S=Güney, W=Batı, E=Doğu).

18 *Snow, treelines, haze depth* : İlk değer kaç metreden sonra kar olacağını, ikinci değer kaç metreye kadar ağaç dikileceğini, üçüncü değer ise sis yoğunluğunu belirtir.

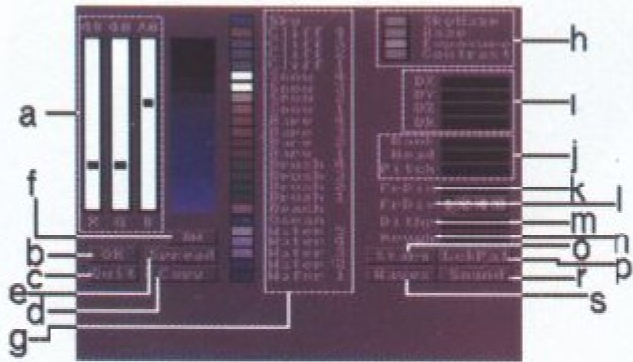
19 *River* : Akarsu eklemek için. Çok iyi. Çünkü nehri arazinin eğimine göre akıtıyor. Ta ki denize veya göle inene kadar.

20 *Camera* : Hayali olan kamerayı yerleştireceğiniz yer. Bu ikona bastıktan sonra, pointeri istediğiniz noktaya getirip klikleyin.

21 *Locking Functions* : Bu ikona basarak Target veya Camera koordinatlarının bastığınız ikonlar dahilinde sabit kalması sağlanır.

Ana menüden geçebileceğiniz Renk Menüsünün kullanımı ise aşağıda açıklanmıştır.

RENK MENÜSÜ:



A *Colour Mixers* : Hepimizin yakından tanıdığı RGB karıştırıcısı. İstediğimiz paleti buradan ayarlıyoz.

B *Ok* : Bu panelde ayarlanan herşeyi kabul ettiğimiz anlamına gelir. Sonra ana menüye döner.

C *Quit* : Değişiklikleri kabul etmeden ana menüye döner.

D *Copy* : Seçilen rengin kopyasını çıkarır.

E *Spread* : Seçilen iki renk arasında tonlama yapar.

F *BW* : Paletteki renkleri ihmal edip, resmi siyah beyaz olarak hesaplar.

G *Palette* : Her rengin, Vista haritasındaki karşılığını gösterir. Sky=gökyüzü, cliff=uçurum, snow=kar, bare=çıplak araziler, brush=çimler ve ağaçlar, ocean=okyanus veya deniz, water=akarsu ve göller.

H *Haze & Contrast* : Resim hesaplandıktan sonra burdaki renkleri değiştirerek, ortamın sis rengini de değiştirmiş olursunuz.

I *DX, DY, DZ* : Kamera ve hedefin x,y,z koordinatları arasındaki uzaklık. DR ise Kamera ile hedef arasındaki gerçek uzaklık.

J *Bank, Head, Pitch* : Kamera ile hedef arasındaki açı değerleri.

K *FrDim* :Tepe yüksekliğinin artırılması buradan sağlanır.

L *Fractal Divisor* :Fraktalların bölünme sayısının ayar butonları.

M *Dither* : İki renk arasındaki geçişin sertliğini ayarlar (kar ile toprak arasındaki renk tonlaması gibi). 0 ile çok sert bir geçiş yapılır.

N *Rough* : Bu değerler değiştirilerek de resmin koyu veya açık hazırlanması sağlanır.

O *Waves* : Göllere ve denizlere, dalga efekti verir.

P *Stars* : Gökyüzüne yıldız ekler.

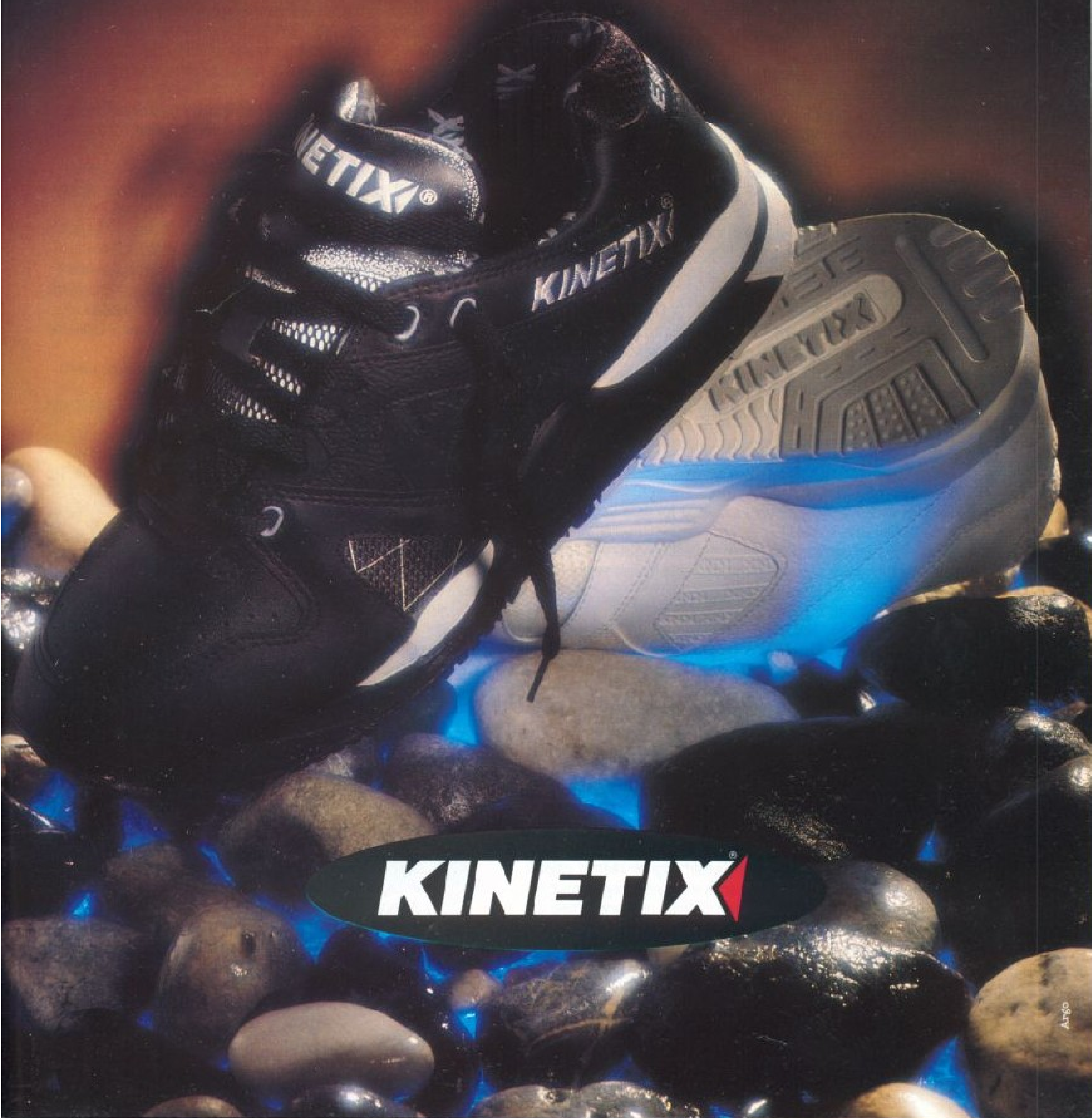
R *Sound* : Görüntü hesaplanması sırasında düşünme efekti veren garip sesler üretilmesini sağlar.

S *Lock Pal* : Pal Amiga'larda kısa ekranlarda NTSC'ye geçilmemesini sağlar.

Menülerin kullanımına çok kısa sürede alışacağınızdan eminim. Bu arada yardımlarından dolayı da Hasan Koçyiğit'e ve Vedat Hallaç'a teşekkürler.

N. HAKAN AKBAŞ

GÖSTER ENERJİNİ



AMOS PRO

Herkese Merhaba!

Yeni bir sayı ve yeniden AMOS pro. Yazıma hepinizin sevineceği bir haberle başlıyorum. AGA Chip Set'ini (Amiga 1200 ve 4000 serisinde kullanılan grafik seti) destekleyen Amos piyasaya sürülcü. AGA Normal modda 256, Ham modunda ise 260.000 renge çıkabilen şirin bir sistem. Artık 1200 ve 4000 için programlar yazabileceksiniz. Mutluluklar!

Evet, şimdi bu ayki yazıma geçiyorum. Geçen ay renk paletiyle oynayarak ekranda çeşitli efektler yaratmıştık. Bu ay renk üzerinde biraz daha duracağım. Ve Color komutuyla IFF resimler üzerinde değişiklikler yapacağız. Şimdi komutumuzu biraz tanıyalım.

Colour komutu 2 görevi birden üstlenmiş. Bunlardan ilki ekran renklerini ayarlamak. Kullanılışı ise :

Colour Num,$RGB

Num : Değiştirmek istediğiniz rengin paletteki numarası. Palet içindeki renkler 0 dan başlar 31'e kadar gider. (Tabi bu eski model AMİGA'lar için geçerli.)

$RGB : Renge vereceğiniz değer. Amiga'da renkler tanımlanırken 3 ana renkten yararlanılır. Kırmızı (Red), Yeşil (Green) ve Mavi (Blue). Bu renkleri istediğiniz tonlarda karıştırıp yeni renkler elde edebilirsiniz. Her ana renk 0-F arası değer alabilir. Bu değerler 16'lık sayı sistemine göre verilir. Örneğin açık kırmızı bir renk elde etmek için $F00 değerini, açık yeşil için $0F0 değerini, açık mavi için ise $00F değerini paletinizin herhangi bir rengine yerleştirmeniz gerekir. 16'lık sayı sisteminin 10'luk sayı sisteminde karşılıkları ise aşağıdaki gibidir.

16'lık	:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
10'luk	:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Komutun ikinci kullanımı ile palet içindeki herhangi bir rengin değerini öğrenebilirsiniz.

=Colour (Num)

Num : Değerini öğrenmek istediğiniz rengin numarası.

Küçük bir örnek;

```
Colour 1,$fff
c=Hex$(colour(1))
Print c
```

İkinici satırdaki Hex$() komutu parantez içindeki değerin 16'lık düzene çevrilmesini sağlar.

Colour komutu herhangi bir rengin değerini değiştirmek için kullanılır. Ama tüm paleti değiştirmek istediğinizde Colour yerine Palette komutunu kullanmanız daha uygun olacaktır.

Palette $RGB,$RGB,$RGB,...

Örneğin ; Palette $FAB,,$CBC,,$ADF komutu 0,2 ve 4. renklerin değerlerini değiştirir.

Renk komutları devam ediyor. Sıradaki komut:

Get Palette ScrNum

Bu komut istediğiniz bir ekranın paletini diğer bir ekrana kopyalamakta kullanılır.

ScrNum : Paletini kopyalamak istediğiniz ekranın numarası. Bu ekranın paleti aktif ekrana kopyalanır. Kopyalama işlemi 0. renk 0. renge, 1. renk 1.renge şeklinde gider. Eğer ekranların renk sayıları eşit değilse hata vermez, herhangi birinin son rengine geldiğinde işlemi bitirir.

Şimdi ilk program ve açıklaması:

Program Colour komutu yardımıyla herhangi bir resmin paletini değiştiriyor. Bu değiştirme işlemi resmin mavi,yeşil veya kırmızı filtreden geçirilmesi, resmin siyah-beyaz tonlarda renklendirilmesi yada resmin negatifinin alınmasından ibaret. Değiştirme işlemi için gerekli hesaplamalar CLFIL adlı procedure'de gerçekleşmekte. CLFIL procedure'ünün çalışması için, renkleri değiştirilecek ekran numarası, filtre modu, filtreleme işleminin yapılacağı ilk rengin paletteki yeri ve işlemin biteceği son rengin numarası.

Filtreleme işlemini biraz açıklamak istiyorum. Hesaplama, rengin Red, Green ve Blue tonlarını bulur ve bu değerlerin ortalamasını filtre edilecek renge verir. Örnek olarak $837 değerine sahip bir rengi mavi filtreden geçirelim. Rengin R, G, B değerleri sıra ile 8, 3, 7 dir. Bu değerlerin ortalaması ise 6 olur. Mavi filtreden geçirdiğimiz için R ve G 0, B ise 6 olacaktır. Sonuçta $837 rengi filtre işleminden sonra $006 rengine dönüşecektir. Oldukça basit değil mi ?

Bu açıklamalar kırmızı, yeşil veya mavi filtreleme için yapılan hesaplamalar içindi. Siyah-beyaz filtreleme işleminde yine RGB ortalaması bulunur ve ortalama değer kırmızı, yeşil ve mavi değerler olarak yerleştirilir. Yani yukarıdaki örnekte $837 değerli renk siyah-beyaz filtreden geçirildiğinde sonuç $666 olacaktır. Negatifleme işlemi ise R, G, B değerlerinin 15'ten çıkarılıp yerleştirilmesidir. Örneğin aynı $837 renginin negatifi (15-8,15-3,15-7) $7B8 olacaktır.

Program içindeki MOUSKEY procedure'ü ise sol mouse tuşunu kontrol eder. Fonksiyon kullanıcının sol mouse tuşuna basıp, bırakmasını bekler. Fonksiyon içindeki Mouse Key deyimi Mouse'u kontrol eder. Eğer sol tuşa basılmış ise geriye 1, sağ tuşa basılmış ise 2, ikisine birden basılmış ise 3, hiç bir tuşa basılmamış ise 0 değerini geri gönderir.

Programın içindeki Unpack deyimini isebir başka yazıda açıklayacağım. Şimdilik programların kullandıkları grafiklerin bu komutlarla ekrana basıldığınıbelirterek geçiyorum.

Şimdi de 2. program içinde kullanılan bazı komutların açıklaması:

Fade Hız [renk paleti] [to scrnum]

Renklerin siyaha doğru yavaşça soldurulmasını sağlar.

Hız : Her rengi soldurduktan sonra beklemesi gereken süre. Fade komutunun ardından ekran kopyalamaları veya renk değiştirmeleri yaparsanız solma işlemi durdurulur. Bu yüzden Fade komutunun ardından Wait ile beklemeniz daha sağlıklı olacaktır. Bekleme süresi Hız x 15 kadar olmalıdır.

Renk paleti : Verilmesi mecburi olmayan parametredir. İstenirse soldurma işlemi siyah yerine verilen renk paletine doğru yapılır.

ScrNum : Soldurma işleminin siyaha doğru değil de numarası veilen ekranın paletine doğru yapılmasınısağlar.

Örnek:

Fade 5 renkleri siyaha doğru soldurur.

Fade 5 to 1 renkleri 1 nolu ekranın paletine doğru soldurur.

Fade 5 $111,$222,$333,... renkleri verilen palete doğru soldurur.

Bu Fade örnekleri için wait değeri en az 60 olmalıdır.

Degree trigonometrik işlemlerde kullanılan açıların derece cinsinden hesaplanmasını sağlar.

Ve şimdi daha önceden kısaca açıkladığım önemli bir komutu detaylı olarak açıklamak istiyorum.

Screen Copy ekr1,x1,y1,x2,y2 to ekr2,x3,y3

Daha önceden mutlaka duymuşsunuzdur. Amiga'nız büyük miktarda bilgiyi, üzerinde çeşitli işlemler yaparak bir yerden bir yere taşıma işini donanım seviyesinde halledebilir. Bu işi, AGNUS chip'inin Blitter (Bimmer) adlı parçası üstlenir. Blitter işlemleri (ki ekran kopyalama ve BOB işlemleri) doğrudan yapıldığında oldukça zor, karmaşık işlemlerdir. AMOS'un program piyasasında tutulmasının en önemli nedenlerinden biri de Blitter programlama üzerine getirdiği kolaylıklardır. Screen Copy komutu da ekran kopyalama işlemini gerçekleştirir. Parametreler;

Ekr1 : Kopyalanacak alanın bulunduğu ekran nosu.

x1,y1,x2,y2 : Kopyalanacak alanın sınırları. x1,y1 alanın sol üst, x2,y2 ise sağ alt köşesini belirtir.

Ekr2 : Kopyalamanın yapılacağı ekranın nosu.

x3,y3 : Kopyalanacak ekranın Ekr2'de başlangıç pozisyonu.

Örnek:

Screen Copy 0,5,10,20,30 to 1,50,40. 0 nolu ekrandan 5,10;20,30 arasındaki alanı 1 nolu ekranın 50,40 pozisyonuna kopyalar.

Screen Copy'nin 2. kullanım şekli ise:

Screen Copy Ekr1 to Ekr2

Ekr1 nolu ekranın tamamını Ekr2 nolu ekrana kopyalar.

Evet ! Screen Copy bu kadar. Şimdi ikinci program. Program Colour ve Screen Copy komutlarının ortak kullanıldığı rutinlerden oluşmakta. Yazı içindeki resimler ve XWAVE ve YWAVE procedure'lerinin ortak kullanımı ile elde edilmekte.

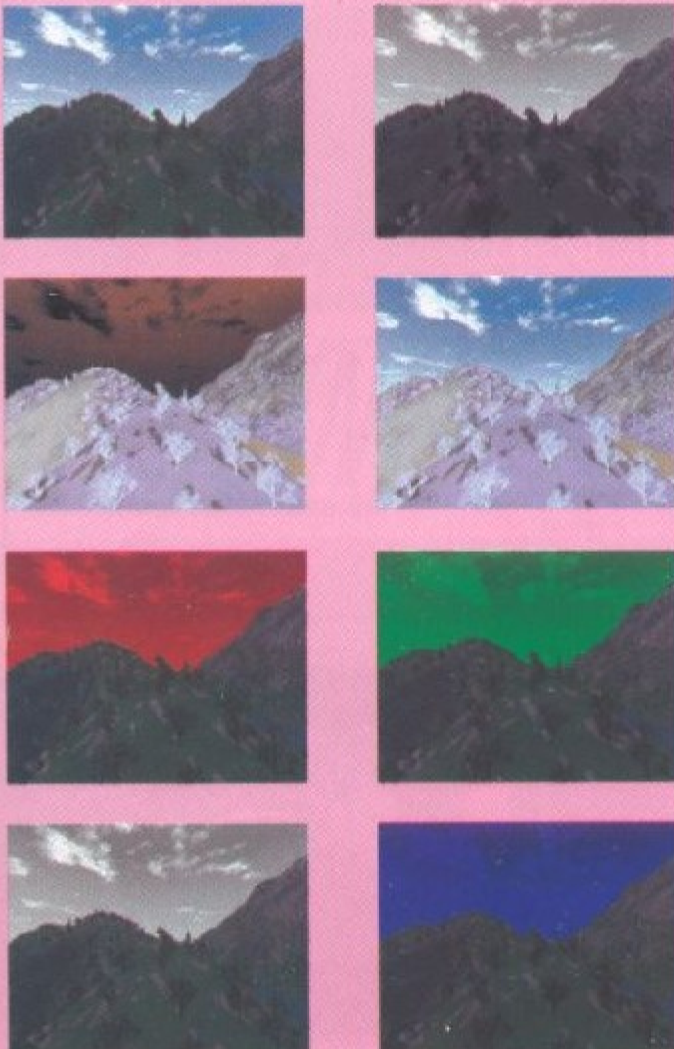
XWAVE ve YWAVE rutinleri birbirine benzer procedure'ler. Proc. parametresi (SCR) efektin yapılacağı ekranın numarası olarak verilmelidir. Proc.'lar 7 nolu ekranı geçici olarak kullanılar. Bu yüzden 7 nolu ekranı parametre olarak vermemeniz faydalı olacaktır. Proc. içindeki hesaplamadan da bahsetmek istiyorum. XWAVE fonksiyonu For X ile başlıyan döngüde ekran kopyalama ve dalgalandırma işlemini gerçekleştirir.

C=(15*Sin(X*720/319))+8 satırı hesaplama işleminin formülüdür. Bu formül işlem gören satırın ne kadar öteleneceğini hesaplar. Örnek olarak X değeri yerine 319'u verirsek (Ki, 319 ekranın genişliğidir. Ekran 0'dan başlar) sonuç 8, 39'u verirsek sonuç yaklaşık 23 olacaktır. Bu da ekranın her bir satırının en fazla 23 piksel öteleneceği anlamına gelir. Dalgalandırma işleminde X değeri satır nosu olduğundan her satır farklı ötelenmelere maruz kalacaktır. Ama sonuçta ekran bir sinüs eğrisine uygun olarak dalgalandırılacaktır. YWAVE proc.'unu açıklamak istemiyorum. Çünkü hemen hemen aynı.

Evet, bu aylık bu kadar. Her zamanki gibi programlar Manyetik Paket içinde resimleriyle birlikte yeralmakta. Manyetik Paket'e abone olmayanlar için duyuru; 2. programın 1.efekti diskten herhangi bir dosya okumuyor. Bu yüzden programın 1. efektini yazıp procedure'lere geçerseniz daha iyi olur.

Gelecek ay yeni programlar ve komutlarda görüşme üzere. Mektuplarınızı bekliyorum.

TOLGA KAHRAMAN



1.PROGRAM

```
'*****************************
'*       Colour Filter       *
'*        Ornek 3.00         *
'*    AMIGA DERGISI 1993     *
'*****************************
Unpack 6 To 1 : Unpack 6 To 0
Hide On
CLFIL[0,'r',1,31]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'g',1,31]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'b',1,31]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'bw',1,31]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'NEG',1,31]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'r',1,12]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'g',1,12]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'b',1,12]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'bw',1,12]
MOUSKEY : Get Palette 1
CLFIL[0,'NEG',13,31]
MOUSKEY
Show On

Procedure CLFIL[SCR,RGB$,BRENK,ERENK]
'*************************************
'* Scr  : Filtre edilecek ekran nosu *
'* Rgb$ : Filtre modu                *
'*        R           Kirmizi        *
'*        G           Yesil          *
'*        B           Mavi           *
'*        BW          Siyah Beyaz    *
'*        NEG         Negatif        *
'* Brenk: Filtrelemenin baslama rengi *
'* Erenk: Filtrelemenin bitiş rengi  *
'*************************************

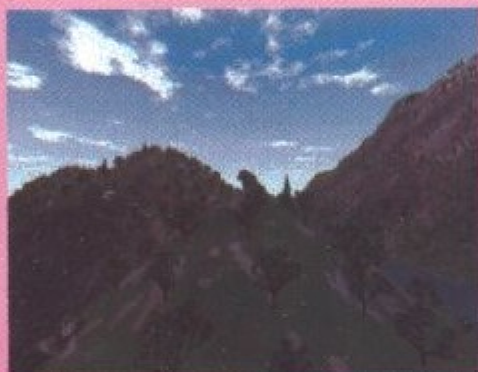
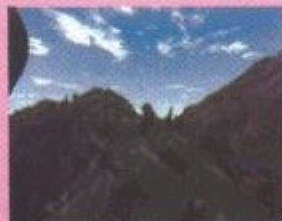
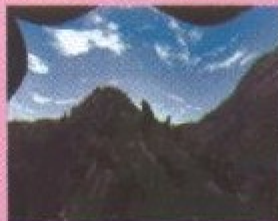
   Screen SCR : RGB$=Upper$(RGB$)  : H=1
If RGB$='R' Then H=256: Rem** RED FILTER
If RGB$='G' Then H=16 : Rem** GREEN FILTER
If RGB$='B' Then H=1  : Rem** BLUE FILTER
For K=BRENK To ERENK
      C$=Hex$(Colour(K),3)
      R=Val(Left$(C$,2))
      G=Val("$"+Mid$(C$,3,1))
      B=Val("$"+Right$(C$,1))
      C=(R+G+B)/3
      If RGB$='NEG'
         C=4095-Val(C$)
       Colour K,C
      Else
         If RGB$<>'BW'
            Colour K,C*H
         Else
            Rem   Siyah beyaz
            M=C*256+C*16+C
            Colour K,M
         End If
      End If
   Next
End Proc
Procedure MOUSKEY
   Repeat : Until Mouse Key=1
   Repeat : Until Mouse Key=0
End Proc
```

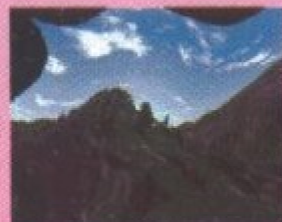
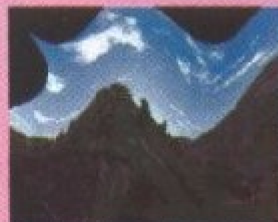
II.PROGRAM

```
'********************************
'*    Colour , Screeen Copy     *
'*        Ornek 4.00            *
'*      AMIGA DERGISI 1993      *
'********************************
Degree
Hide On

'***************** 1. efekt
   Screen Open 0,320,256,32,Lowres
   Screen Hide 0
   Curs Off
   Flash Off
   Cls 0
   For K=1 To 31
      Colour K,$0
   Next
   Screen Open 1,320,20,16,Lowres
   Screen Hide 1
   Curs Off
   Flash Off
   Cls 0
   For K=1 To 15
      Colour K,K
   Next
   For K=16 To 29
      Colour K,Colour(30-K)
   Next
   Screen 0
   X=160 : Y=128 : R=145
   For K=1 To 29
      Ink K
      Circle X,Y,R
      Paint X,Y
      Add R,-5
      Add X,3
      Add Y,-4
   Next
   Screen Show 0
   Get Palette 1
   Show On
   MOUSKEY
   Hide On
   Fade 5
   Wait 60
   YWAVE[0]
   XWAVE[0]
   YWAVE[0]
   XWAVE[0]
   Screen 0
   Fade 5 To 1
   Wait 60
   Show On
   MOUSKEY
   Hide On

'******************** 2. efekt
   Screen Close 0
   Screen Close 1
   Unpack 6 To 0
   YWAVE[0]
   XWAVE[0]
   YWAVE[0]
   XWAVE[0]
   YWAVE[0]
Procedure YWAVE[SCR]
   Screen Open 7,320,256,32,Lowres
   Screen Hide 7
   Curs Off
   Flash Off
   Cls 0
   Get Palette SCR
   For Y=0 To 255
      C=(15*Sin(Y*720/256))+8
      Screen Copy SCR,0,Y,320,Y+1 To 7,C,Y
   Next
   Screen Copy 7 To SCR
   Screen Close 7
End Proc
Procedure XWAVE[SCR]
   Screen Open 7,320,256,32,Lowres
   Screen Hide 7
   Curs Off
   Flash Off
   Cls 0
   Get Palette SCR
   For X=0 To 319
      C=(15*Sin(X*720/319))+8
      Screen Copy SCR,X,0,X+1,256 To 7,X,C
   Next
   Screen Copy 7 To SCR
   Screen Close 7
End Proc
Procedure MOUSKEY
   Repeat
   Until Mouse Key=1
   Repeat
   Until Mouse Key=0
End Proc
```

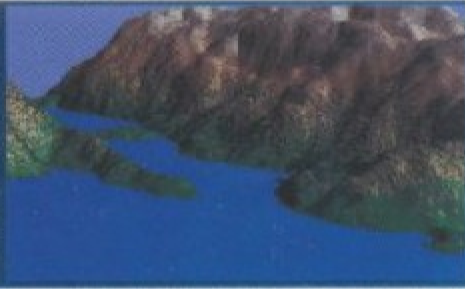






Bu ay program sayısı rekorumuzu kırdık sevgili okurlar. Tam 9 adet programla manyetik paket hayranlarını ihya ediyoruz. İşin güzel tarafı, bu dokuz programdan biri ayrı bir diskete, kendi başına çalışabilecek bir şekilde açılıyor. Bu ay oyunlarımızın sayısında biraz azalma göze çarpıyor, ama bulduğum onca güzel utility'i pakete eklemeseydim kendimi suçlu sayardım açıkçası.. Ben en iyisi kısa keseyim de programların neler olduğuna bir göz atın.

1. Scenery V1.0



Bu programı kullanınca, fractal manzara üreticileri müptelası olacağınıza eminiz.

Brett Casebolt, 1/4/88, Public Domain

Bu sayı fractal manzara üreticilere kafayı takmış gibi görünüyoruz, değil mi? Ama bu programla birkaç manzara ürettikten sonra sizin de manzara üreticisi müptelası olacağınızı garanti edebilirim. Bu programdan daha iyi çalışan fractal manzara üreticiler yapıldı, ama bundan sonraki versiyonlar (ne yazık ki) PD veya Shareware değil.

Programın kullanımı çok kolay olduğu için, sadece menülerini anlatacağım.

Project

Generate Scene

Use same seed: Bu programda, verilen her 'seed' adlı sayıya karşılık gelen bir manzara bulunur. Bu seçenek sayesinde son ürettiğiniz manzaranın aynısını -değişik parametrelerle- üretebilirsiniz.

Use new seed: 100.000 ayrı manzaradan birini seçebilmek için yeni seed girersiniz.

Hide Title: Manzara üretildikten sonra çıkan Title Bar'ı saklar. Sağ tuşla hala menülere erişebilirsiniz.

Save Screen: Ekranı, vereceğiniz isim altında IFF/ILBM formatında saklar.

Stop Drawing: Manzara üretilirken, "Boşver ya!" deme şansınız var.

Height

800-2000-4000-8000: Dağlık arazinin yüksekliğini bu değerlerden biri olarak seçebilirsiniz.

Other: 1-9999 arası herhangi bir yükseklikte manzara yaratabilmek için bu seçeneği kullanabilirsiniz.

Lighting

Direct Overhead: Işık tam kafanızın üzerinden geliyormuş gibi gölgelendirme yapılır.

Behind Right Shoulder: Işık sağ omuzunuzun üzerinden gelir.

Behind Left Shoulder: Işık sol omuzunuzun üzerinden gelir.

Front: Karşıdan ışık geldiği için bu modda gölge yoktur.

Back Light: Işık tam arkanızdan gelir.

View

Low/Normal/High View: Manzaraya bakış yüksekliğinizi Alçak/Normal/Yüksek olarak belirleyebilirsiniz.

Water

None: Manzarada su olmaz.

Low: Dağ eteklerinde suya rastlanabilir.

Med: Normal su seviyeli manzara üretilir.

High: Ada manzaraları için ideal!

2. RAmos+Amos Pro

EuroPress, Freely Redistributable.

Önceki sayılarda Amos Pro köşemizin programlarını kendi AMOS'unuzda çalıştırmak üzere veriyorduk. Bu sayıda bu programları, RAMOS'la birlikte veriyoruz. Böylece bu programları doğrudan doğruya çalıştırma imkanınız olacak (Amos Pro'nuz olmasa bile).

RAmos, Amos programlarını çalıştırabileceğiniz, fakat yeni program yapamayacağınız bir Amos yardımcı programı. En güzel tarafı da Freely Redistributable olması. Böylece Manyetik Paketimizde yer alabiliyor.

Gereki directory'ye baktığınızda sadece, tek bir dosya göreceksiniz. Bu dosyanın ikonunda iki kere kliklediğiniz zaman otomatik olarak bu programların yer aldığı disket yaratılacaktır. Bu işlem sırasında dikkat etmeniz gereken tek şey, Insert Disk(s) in DF0: and press [RETURN] mesajı çıktığında boş disketinizi DF0:'a takıp (Manyetik Paket'i çıkarıp) RETURN tuşuna basmak. RAmos ve Amos Pro'nun programları disketinize yazılacaktır.

3. DMS

SDS Software'e Copyright'lı.

Neden öyle garip garip bakıyorsunuz? Copyright'lı yazılımların disketimizde yer almayacağını söylemiştim. Sözümden dönmüş değilim. Sadece bu program, tanıtım amaçlı olarak 1 haftalığına kullanılabiliyor. Eğer programdan hoşlanırsanız, orijinalini satın alabilirsiniz. Yok "Ben bu programı kullanmam" derseniz, programı Manyetik Paket'ten silmek zorundasınız. Bu konuda yapacak bir şey yok, kurallar gayet açık.

İyi de bu program ne yapar? Kısaca, bir disketin Track'lerini sıkıştırarak bir dosyaya atar. İstediğiniz zaman bu dosyayı başka bir diske açabilirsiniz. Programı kullanabilmek için CLI'ı açın. Şimdi şu satırı yazın:

DMS Read RAM:Programİsmi from DF0:

DMS yüklendikten sonra, sıkıştırılacak diski DF0:'a takmanızı isteyecektir. Return tuşuna bastığınız zaman disketin içerikleri sıkıştırılarak ram:Programİsmi.DMS adlı dosyaya atılacaktır. Bu işlemi yapmadan önce bir kez **cd RAM:** komutunu kullanırsanız, sıkıştırma işleminin ortasında disk değiştirip bilgisayarınızın ram-handler'ı yüklemesini beklemek zorunda kalmazsınız. Sonra **cd df0:** ile MP'ye geri dönüp işlerinizi halledebilirsiniz. Sıkıştırılan programı açmak için ise:

DMS Write RAM:Programİsmi To DF0:

komutunu yazmanız yeterli olacaktır.

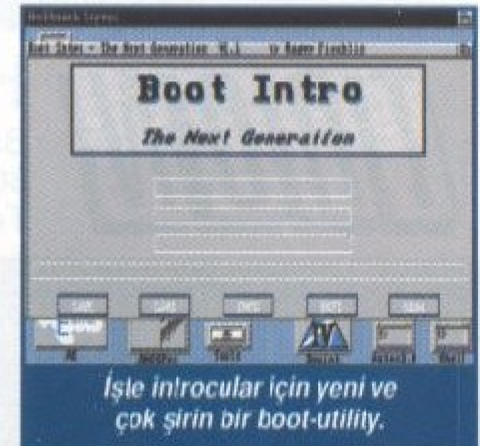
4. BootIntro:

Roger Fischlin, 8/7/89, FreeWare

Bir söylentiye göre, geçen sayıda verdiğim Boot-menu writer, 1.3 sistemlerde de guru verebiliyormuş. Dikkatsizliğim yüzünden hepinizden özür diliyorum ve kendimi affettirmek için bir başka Boot-utility veriyorum.

Bu program geçen sayıdaki kadar işe yarar değil, ama gene de şirin bir şey.

Programı çalıştırınca, altalta üç kısa, bir uzun string gadget göreceksiniz. Bu gadgetlardan ilki en fazla 24, ikincisi ve üçüncüsü 22 sonuncusu ise 98 harf alabiliyor. Buraya yazmak istediklerinizi yazdıktan sonra, show ile sonucun nasıl olacağını görmeniz mümkün. Save ile introyu diske yazabilirsiniz. Load ile diskte bulunmakta olan intronun yazılarını yükleyebilir, ve değiştirebilirsiniz.



İşte introcular için yeni ve çok şirin bir boot-utility.

5. Maze:

Werner Gunther, Public Domain

Boş vakitlerinizde sinir atmak için (ya da sinirlenmek için) bu programı kullanabilirsiniz. Program sizi dev bir labirentin içine koyuyor, ve buradan çıkmanızı bekliyor. Tabii



Bu ayki oyunlarımızdan birisi, bir labirent programı.

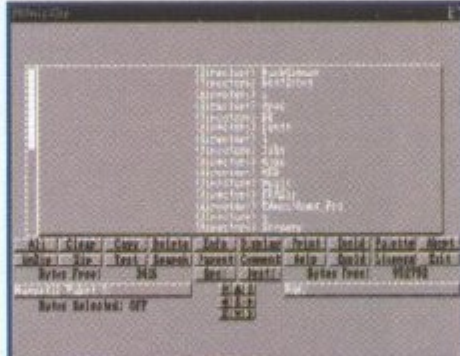
ki işiniz gazetedeki labirentleri çözmek kadar kolay değil, çünkü bu programda labirenti üç boyutlu olarak içeriden görüyorsunuz. Program en azından FRP'cilerin yön bulma duygularını geliştirmeleri için kullanılabilir. Unutmadan; oyunu numerik keypad'de yer alan 4, 6 ve 8 tuşlarıyla oynuyorsunuz.

6. PKAZip

PKWare Inc., FreeWare

Geçen sayıda LZ yazısını okuduktan sonra, sizlere daha kolay kullanımlı bir şeyler bulmaya çalıştım, ve bulduklarımın en iyisi de bu oldu. PKAZip, LZ'nin yaptığı işlerin aynısını daha yavaş ve daha az sıkıştırarak yapıyor. Bunun karşılığında ise, her şey düğmeler ve menülerle halledilebiliyor.

Program çalıştıktan sonra bir source directory'si seçmelisiniz. Bunu büyük kutunun içinde klikleyerek yapabilirsiniz mesela. Daha sonra Dest: gadget'ını seçerek, hedef directory'sini seçebilirsiniz. Bu directory'yi seçtikten sonra, burada yer alacak arşivin adını sağ alttaki kutuya yazmalısınız.


PKAZip, LZ ile aynı işleri yapabiliyor ve ona oranla kullanımı daha kolay.

Bu işlemleri yaptıktan sonra, arşivinize eklemek istediğiniz dosyaları teker teker seçin, ve altta yer alan **Zip** gadget'ını kullanın. Dosyalar sıkıştırılacak ve arşive eklenecektir. Bu işlemi bitirdikten sonra başka dosyaları da seçip **Zip** ile arşiv dosyanıza ekleyebilirsiniz. Eski programlara bir şey olmayacaktır.

Arşivli dosyaları açmak için ise, **DEST:** yardımıyla dosyaların açılacağı yeri belirleyin, sonra da arşiv dosyanızı source olarak seçin. Şimdi **UnZip** gadget'ını kullanırsanız, arşivin içerikleri DEST: ile belirlediğiniz directory'e açılacaktır.

Programın çalışma ekranının altında, tam ortada yer alan dokuz küçük kutucuk şu işlemleri yapar:

H: Listenin en başına gider. **E**: Listenin sonunu gösterir. **U**: Bir sayfa yukarıyı gösterebilir. **D**: Bir sayfa aşağıyı gösterir. **S**: Source ve Destination directory'lerini değiştirir. **Sağa Ok**: Source kutusunda yazanları destination kutusuna kopyalar. **Sola Ok**: Dest. kutusunu source kutusuna kopyalar. **Yukarı Ok**: Directory listesini bir satır yukarı kaydırır. **Aşağı Ok**: Listeyi aşağı kaydırır.

Program aslında daha fazla şey yapabiliyor, ama genel kullanım için bu yazdıklarım yeterli. Siz gene de "Help"i kullanarak ve deneme yanılma yöntemi ile diğer işlemleri kolayca öğrenebilirsiniz.

Yeri gelmişken, Manyetik Paket'te yer alan programlarla ilgili sorunlarınız olursa dergiye benim adıma mektup göndermekten çekinmeyin.

7. BackGammon


Tavla severler yaşadı, bu ay onlar için güzel bir tavla oyunumuz var.

Robert Pfister, Haziran 1987, Freeware

İşte tam size göre bir oyun. Tabii ki tavla oynamayı seviyorsanız.

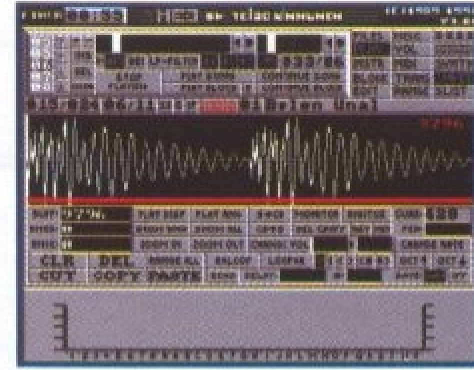
Program bir yapay zeka projesi olarak yazıldığı için beklenmedik özellikleri olabilir -hatalarından ders alma gibi-. Tabii bu benim fantezim sadece. Ama siz siz olun, bu oyunda bilgisayarınızı çok küçümsemeyin.

Oyunu oynamak gayet kolay. Sizin zarlarınız (sol taraftakiler) atıldıktan sonra, oynayacağınız taşın üzerine klikleyip, nereye oynayacağınızı göstermeniz yeterli. Eğer taşlarınızı oynatamıyorsanız, veya oynatmak istemezseniz, zarlarınızın üzerinde klikleyerek sıranızı bilgisayara devredebilirsiniz. Taşınız kırıldığında, oynamak için önce ortada duran taşınızın üzerinde, sonra da oynayacağınız yerde kliklemelisiniz.

8. MED 3.00

Teijo Kinnunen, 29/1/1991, P.D.

Geçen ay başlayan Amiga ve Müzik yazısında Belen, OctaMED adlı programı tanıtmıştı. OctaMED, commercial bir program olduğu için Manyetik Paketimizde yer alamıyor. Bu yüzden bu sayının Manyetik Paket'inde MED 3.00'ı verebiliyoruz sadece. Bu versiyonda neler var? Birincisi, MIDI desteği OctaMED'de olduğu kadar sağlam. Bunun yanında, Amiga'nın seslerini sadece


Amiga'da müzikle uğraşanlar için, aynı zamanda MIDI desteği de olan bir tracker: MED 3.00.

4 kanaldan kullanabiliyorsunuz. Programın nasıl kullanılacağını burada açıklamayacağım, çünkü Belen geçen ayki yazısında uzun uzun anlatmıştı programı.

Gene de programı çalıştırdıktan sonra nasıl çıkabileceğinizi söylemeden geçemeyeceğim, çünkü ilk çalıştırdığımda en çok bu işle uğraşmıştım. **Misc** düğmesine bastığınızda çıkan menüde, **Exit Med**'e bastıktan sonra, bu düğmenin hemen altında yer alan **Confirm**'e basmanız gerekiyor.

Bu ay Belen sizler için bir müzik hazırladı. Müzik directory'sinin altında bulunan bu müziği MED'e yüklerken, **st-module** olarak yüklemelisiniz. Eğer **Song** olarak yüklerseniz hiç bir şey dinleyemezsiniz. Bundan sonra parçayı **st-module** olarak yüklemeye kalktığınızda ise sevimli **GURU**'nuz bilgisayarınıza kısa süreli bir ziyarette bulunur.

9. DK


Küçük ama Workbench ekranında ilginç şeyler yapan, şirin bir program: DK.

Thomas H. Handel, 29/4/1987, P.D.

Modula-2 ile yazılmış bu küçük program, WorkBench ekranınızda ilginç şeyler olmasını sağlıyor. Programı çalıştırdıktan sonra sağ üst köşede küçük bir pencere açılıyor. Sonra WorkBench'inize kış geliyor. Ekranınızda bulunan pikseller teker teker yerini terkediyor ve aşağı süzülüyor. Ekranın en altına geldiklerinde ise burada birikmeye başlıyorlar. On dakika kadar çalıştıktan sonra, gerçekten görülmeye değer manzaralar oluşuyor. Kar yağışını durdurmak için sadece programın penceresini kapatmalısınız. Ekranda kalan artıkları yok etmek için, pencereleri ve ikonları teker teker tutup biraz yana kaydırmanız yeterli.

Son olarak, WorkBench'in menülerinde yer alan **Redraw** (1.3) veya **Reset WB** (2.0) seçeneklerinden yararlanın.

Vedat Hallaç

NE KİM NEREDE YENİ ÖNCE SONRA

İNEXESİ

Merhaba,

Geçen ay başlayan köşemizde bu ay bazı değişiklikler oldu. Neyse, bu ay (belki de bundan sonraki aylarda da) Uçan Balık bölümümüz yok. Ayrıca geçen ay yapacağımızı söylediğimiz gibi, bu aydan itibaren kaset tanıtımı bölümüne başladık. İleride tanıtımların sayısı artabilir. Sinan Erel, Kırıntı köşesinde seçtiği kitapları ile yine sizleri bekliyor, çok güzel kitaplar seçmiş mutlaka okuyun.

Bu arada dergice gittiğimiz Guns N'Roses ve Bryan May konserine de değinmeden geçmek istemiyoruz. Herşeyden önce, bizi saatlerce bekleten organizatöre teşekkürü(!) bir borç biliriz. Herneyse yinede bir İngiliz beyefendisi tavırlı, mütevazi, fakat mükemmel bir ekiple çok güzel müzikler yapan Bryan May kalplerimizi fethetti. Sonra çıkan Guns N'Roses da muhteşem şovları, şimdiye kadar sadece T.V.'de gördüğümüz zuhurları ve mükemmel müzikleri ile bizi sarhoş etti. Organizasyon ve ses düzenindeki ufak problemler hariç konser muhteşem, mükemmeldi. Evet karşınızda Kırıntı.

KIRINTI

Evet, artık yazın sıcağını beyninizde hissetmeye başlamışsınızdır. Termometrelerin 20'den aşağı inmediği bu sıcaklarda hem bilgisayar, hem de kitap çekiciliğini kaybetmeye başlamış gibi görünebilir ama siz yine de duygularınıza kolayca teslim olmayın. Sıcağa rağmen kendini okutacak kitaplarım var bu ay.

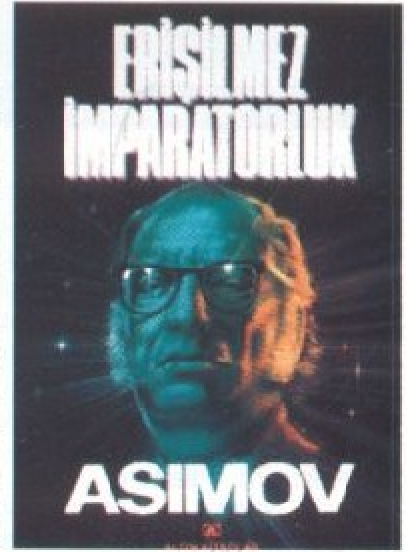
İSTANBUL GİZEMLERİ

Eğer gizem, büyü ve esrarengiz şeyler ilginizi çekiyorsa, bunların üstüne bir bilirkişi derlemesi de ilgi alanınıza girer sanırım. Giovanni Scognamillo'nun yazdığı İSTANBUL GİZEMLERİ aslında herkesin ilgisini çekebilecek nitelikte bir eser. Kitap, İstanbul bazlı olmasına rağmen sadece İstanbul'la sınırlı kalmıyor. İstanbul'un antik çağa giden tarihi ve kendine has özellikleri yüzünden gizemcilerin durak veya merkezlerinden biri olduğu konusundaki tezleri kanıtlarıyla ortaya konmaya çalışılıyor. Kitapta antik çağda İstanbul'a kurulan Uğursuzluk Tanrıçası Hekate'nin tapınağından, İstanbul'un kedi kadınlarına kadar; Rasputin'den, Hitlerin karabüyücüsü ve medyumu Hanussen'in İstanbul, Tepebaşı'nda yaptığı sihirbazlık gösterilerine kadar bir sürü ilginç olaya değinilmiş.



Eğer önyargılı yaklaşmazsanız, rahatlıkla ufkunuzu genişletebilecek bir kitap. Kaçırmayın.

ERİŞİLMEZ İMPARATORLUK



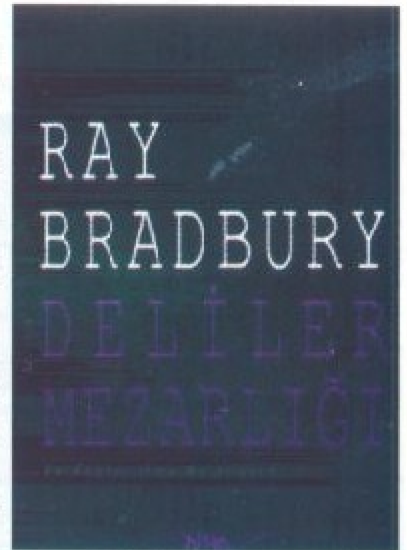
Asimov'culara müjde. Son romanı ERİŞİLMEZ İMPARATORLUK (FORWARD THE FOUNDATION) çıktı. Bu kitap için hiçbir şey söylemeye gerek yok, aşağıdaki satırlar çok daha fazlasını söylüyor.

"Patlatıcı. Silaha bu ad verilmesine rağmen aslında bilinen biçimde bir patlamaya neden olmuyordu. Kurbanın içini buharlaştırıyor ve aslında dışarıdan içeriye doğru bir çökmeye neden oluyordu. Yumuşak, iç çekişini andıran bir ses duyuluyor ve geride sanki patlamış gibi gözüken bir ceset kalıyordu.

Hari Seldon bu sesi duymayı beklemiyordu. Onun beklediği ölümdü. O yüzden o çok belirgin yumuşak, iç çekişe benzeyen sesi duyunca şaşırdı. Ağzı bir karış açılmıştı. Başını eğerek vücuduna bakarken gözlerini hızlı hızlı kırpıştırdı.

Yaşıyordu?"

DELİLER MEZARLIĞI



Son kitabımızda Ray Bradbury'e ait, DELİLER MEZARLIĞI (A GRAVEYARD FOR LUNATICS). Bilimkurgu severlerin ilgisini çekeceğini sanıyorum. Aşağıdaki satırlarla ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

"İnsanlar iki kere ölemez! diye düşündüm. Merdivenin tepesinde duran, gece rüzgarını avuçlayan o şey J.C.Arburthnot olamazdı. Cesetler çürür. Cesetler yok olur.

Baktım:

Zaman Yürüyüşü 21 Haziran 1933

Zaman Yürüyüşü 20 Haziran 1930

Zaman Yürüyüşü 4 Temmuz 1930

'Hayır' dedim.

Maggie'nin kolu havada kaldı.

'1930'da Zaman Yürüyüşü yoktu,' dedim.

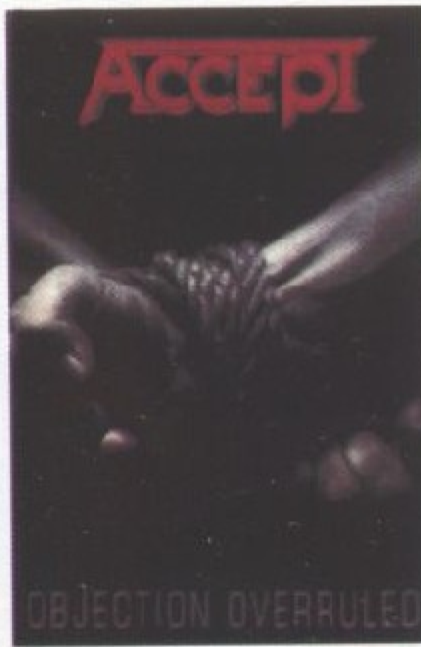
'Tam isabet! Bu çocuk bir uzman!'

'Bunlar Zaman makaraları değil,' diye ekledim. Bir numara bu. Ne için?"

Bu sıcaklarda bu kadar kitap yeter size, gelecek sayı görüşmek üzere...

SİNAN EREL

Sinan Erel ve bu ayki Kırıntı'dan sonra sıra kasetlerde:



ACCEPT
OBJECTION OVERRULED:

İşte Almanların Scorpions'dan sonra çıkardığı en büyük rock (aslında Accept Heavy Metal grubudur) grubu olarak kabul edilen Accept'den bir kaç yılın sessizliğini sona erdiren yepyeni bir albüm. Birkaç yıl önce gruptan ayrılan solist Udo Dirkschneider'in UDO isimli kendi grubundan ayrılarak, Accept'e geri dönmesi ile Accept eski sounduna tekrar kavuştu (denebilir). Gerçi biraz şahsi bir görüş olsa bile bu albüm eski Udo'lu Accept albümlerini biraz da olsa aratıyor. Herşeyden önce gruptan ayrılan gitarist Fischer'in yokluğu bayağı hissediliyor. Grupta artık tek gitarist olduğu ve hem ritm hem de sololar bu gitarist tarafından çalındığı için olsa gerek Accept'in eski zengin ritmleri ve Fischer'in sololarını insan arıyor. Genede birkaç yıldır özelikle heavy metal yapan grupların azalıp ortaya yeni grupların ve yeni müzik türlerinin çıktığı şu günlerde bu albüm heavy metal severler tarafından alınması gereken bir albüm. Özellikle Accept'in çok kullandığı koro back vokallerle süslenmiş parçalar dinleyene başka bir zevk veriyor. Kaseti dinlemeye başladığımda albümle aynı adı taşıyan ilk parçanın ritmleri ve sözleri beni gerçekten etkiledi, ayrıca albümdeki "Protectors of Terror", "Amamos La Vida", "Sick Dirty and Mean" ve bir enstrümantal olan "Just By My Own" çok güzel parçalar. Açıkçası almaya değecek güzel bir kaset.



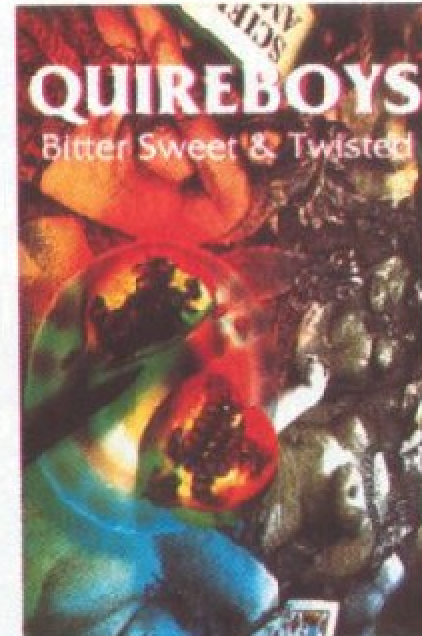
IZZY STRADLIN
AND THE JU JU HOUNDS:

Bu Guns'n'Roses'ın eski ritm gitaristi (eski derken, Use Your Illusion'larda yer almıştı, hatta İstanbul konserinde grupla birlikteydi) Izzy Stradlin'in kendi grubu olan Izzy Stradlin and The Ju Ju Hounds ile yaptığı ilk albüm. Guns'n'Roses ile çalışırken de vokal yapan Izzy Stradlin albümde hem gitar çalıyor hemde şarkıları söylüyor. Grubun diğer üyeleri de şöyle: Jimmy Ashhurst (Bass, back vokal), Charlie "Chalo" Quintana (Bateri, back vokal) ve Rick Richards (Gitar, vurmalılar). Türkiye'de genelde pek dinlenmeyen American South rock türünde, hatta arasıra raggea ritminde hoş müziklerin olduğu güzel bir albüm. Albümdeki parçalar genelde ritmik ve hoş. Eğer Mr.Big, Cinderella gibi grupları seviyorsanız bu albümü de edinseniz iyi edersiniz.



MARTY FRIEDMAN
SCENES:

Megadeth'de gitarist olarak çalışan Marty Friedman'ın albümü, yapımını ünlü new-age müzisyeni Kitaro'nun üstlendiği değişik bir albüm. Eğer Marty Friedman'dan Megadeth soundunda (yada Cacophony) bir şeyler bekliyorsanız yanılırsınız çünkü bu gerçek bir new-age albümü. Marty Friedman'ın güzel gitar tonları ile süslediği bol synthesizerlı, ara sıra fırlayan distort gitarları ile tam bir virtüyöz albümü. Özellikle Kitaro'dan kaynaklandığını düşündüğüm albümdeki Japon müziği esintileri albümü bayağı farklı kılıyor. Eğer kulağınızı biraz dinlendirmek ve farklı, güzel, melodik müzikler dinlemek isterseniz çok güzel bir albüm, edinin. Zira böyle albümlere pek sık rastlanmıyor (gerçi bu albüm şimdiye kadar dinlediğim birçok virtüyöz albümlerinden epey farklı).



QUIREBOYS
BITTER SWEET & TWISTED:

İşte Quireboys'un geciken ikinci albümü. Albümün gecikmesinin sebepleri ise şunlar: grup elemanlarının şahsi problemleri ve belki bundan daha da önemli olarak yapımcı Bob Rock'ın Metallica ve kendi grubu olan Rock Heads'in kayıtları yüzünden gruba zaman ayıramaması ve uzun bir zaman kaybından sonra albümü tamamlayabilmek için yeni bir yapımcı(Chris Gimsey) bulmaları. Neyse herşeye rağmen albüm bitirildi ve piyasaya çıktı. Eski albümleri kadar iyi olmasada albümün çok iyi ve hoş olduğunu söylemek gerekiyor. Özellikle yazdıkları ilk balad olan "King Of New York" ve "Last Time", albümde dikkat çeken parçalardan. Ayrıca 70'lerde Amerika'da hit olan "Brother Louie", "White Trash Blues", "Tramps And Thieves", "Take No Revenge" dinlenesi ve güzel parçalar. Alınası, güzel bir Rock'n'Roll albümü.

Köşemize mektup yazmak isteyenler için adresimiz:

INEXESI (veya **KIRINTI**)
AMIGA Dergisi
P.K.41 - 81311
Bahariye / İSTANBUL

YAĞMUR TATAY

LÜTFEN DİKKAT !

Attention Please

- C 64 - Amiga - PC programlarında her aradığınızı nerede buluyorsunuz ?

 **UFO BİLGİSAYAR'da**

- En yoğun ilgiyi, dostluğu ve güleryüzü nerede görüyorsunuz ?

 **UFO BİLGİSAYAR'da**

- Bilgisayarla ilgili tüm sorunlarınızı en kolay nerede çözüyorsunuz ?

 **UFO BİLGİSAYAR'da**

SİZ HALA UFO BİLGİSAYAR'I TANIMADINIZ İSE ASLA ÜZÜLMEYİN. EN YENİ MÜŞTERİMİZ DE, EN ESKİ DOSTUMUZ GİBİDİR.

★ Anadolu'daki tüm bilgisayarcılar, bizimle irtibat kurun ve zengin arşivimizden siz de yararlanın.

UFO BİLGİSAYAR bir TELETEKNİK ve TATKOM yetkilisidir.

AKKURT SOK. No: 15/B
SUADİYE-İSTANBUL
Tel: 372 33 03
Fax: 345 42 33

AKBANK
SUADİYE ŞUBESİ
4605 - 2
BAHAR - BAHTİYAR

ALO AMIGA

HER ŞEY OKUYUCULAR İÇİN

Bak yine yaz geldi yaa, çok lazımdı sanki.... Yaz demek finaller demek, finaller bunalım demek, bunalım demek ne demek, yazacak yazı bulamamak, dört duvar arasında tıkılıp kalmak, sıkılmak, delirmek, Skid Row CD'lerini kaldırıp yerine Megadeth CD'lerini koymak, sıcaklamak, terlemek, çalışmak ama anlayamamak, kabus, karabasan, Elm Street, ruhlar, ecinniler, AAAARRGHHH!..... Dergiye yazıyı da geciktirmişim zaten. Bari sizin de içinizi sıkmayayım.

Dün gece bütün gün oturup uyudum ve dergide ne gibi değişiklikler yapak da okuyucuyu mutlu edek diye düşündüm... Bissürü fikir geldi aklıma, dedim bunlardan birkaçını okuyucularıma sunayım, kamuoyu yoklamalarından çıkacak sonuçlara göre bişiler yapalım...

Örneğin, derginin içinden çıkan abone formuna hiç dikkat ettiniz mi? Bu kağıtta, mesleğiniz, Amgia'nızı aldığınız tarih, 10 yaşından küçük ya da 40 yaşından büyük olup olmadığınız gibi, kanımca acaip möhümmiyatlı sorular bulunmakta. Velakin bu sorular fevkalade yetersiz. Abone formuna şu gibi sorular eklenmeli:

- Amiga'nızı aldığınız mağazaya hangi ayağınızla girmiştiniz?
  a) Sol ayağımla girmiştim
  b) Sağ ayağımla girmiştim
  c) Amuda kalkıp girmiştim
  d) Hatırlamıyorum.

- Kemalpaşa tatlısı sever misiniz?
  a) Severim
  b) Evet
  c) Action Replay MKIII

- Sağ elinizle ritmik olarak göğsünüzün sağ tarafına "pat pat" diye vururken, sol elinizi göğsünüzün sol tarafına sürtebilir misiniz?
  a) Evet
  b) Hayır
  c) Hiç denemedim
  d) Hiçbiri
  e) Hepsi
  f) Biri (A şıkkı)

Ayrıca bu gibi soruların yanında okurun ana adı, baba adı, nüfusa kayıtlı olduğu yer, ili, ilçesi, köyü, kan grubu, ayakkabı numarası gibi temel bilgilerin de sorulup, abone formuna eklenmesi abonelik işlemlerine çok büyük kolaylıklar ve sürat getirecektir.



Dergiyi daha ilgirç hale getirebilecek önerilerimden bir başkası ise, dergiye bir sosyete köşesi konulmasıdır. Haftasonu, Klips, bok, püsür vb. gibi degilerde "yüksek" sosyeteden bilmemkimin kızı ile sevgilisi küçük parmaklarını 37,5 derece havaya kaldırarak tuttukları şampanya kadehleriyle objektiflere pişmiş kelle taklidi yaparlar ya da sosyete arasında o günlerdeki modadan, "kurbağa bacağı IN - patlıcan musakka OUT, dantelli beyaz don IN - kırmızı don OUT" gibilerinden milleti son derece yakından ilgilendiren konulara değinilir. Biz de dergide böyle bir köşe açsak bayağı iyi olur kanısındayım.

Ayrıca derginin bazı estetik rötuşlara da ihtiyacı var. Örneğin INEXESI köşesinin adı "Buzağı Anırması" olarak değiştirilebilir. Editör'den yazısındaki Ersen'in fotoğrafı yerine Claudia Schiffer felan konulabilir pakala, hem göz zevkimiz okşarmış olur hemde Ersen'in yazısını daha çok kişi okur.

Okuyucuların oldukça şikayet ettikleri bir başka konu ise dergideki reklamlar. Buna kesinlikle katılmıyorum. Bence dergideki Levi's, Probis, saç kurutma makinesi, dondurulmuş patates, O.K., diş macunu reklamları da eklenmeli. Hatta ve hatta dergiyi tamamen reklam olarak çıkartıp bedava dağıtmalı. Ne fikir ama!.....

Bi de düşündümki bütün gazeteler felan hep ansiklopedi veriyo, bizim neremiz eksik dedim. Hemen konuyu arkadaşlara ilettim, kabul ettiler ve bu sayıdan itibaren her sayıda bir bölümünü yayınlayacağımız ALO **AMIGA** ANSİKLOPEDİK SÖZLÜK'ünü biriktirip sahip olabileceğiniz bu kültür hazinesi için ilk adımı attım. Alo Amiga Ansiklopedik Sözlük'ünün ilk bölümü bu yazının sonunda, güle güle kullanın. İşte Alo Amiga verdimi böyle verir.

Bu ay da bu kadar millet. Maalesef bu sayıda bir sayfaya hapsolduk, o yüzden okur mektupları bir sonraki sayıya. Sizin için o kadar ansiklopedi hazırlıyoruz, bu seferlik affediverin. Zaten biliyorsunuz, her şey sizler için diil mi bu degide? Yakında görüşmek üzere!...

ALO AMIGA
ANSİKLOPEDİK SÖZLÜĞÜ
(1. Fasikül)

A

Abaks: Avrupa'nın mutedil ve dağlık bölgelerinde yaşayan kıtkanatlı(yada kınkanatlı) bir böcek. (Carabidge Familyası)

Abaza kesimi: Ünlü Osmanlı veziri Abaza Mehmet Paşa'nın Osmanlı erkek giyimine getirdiği yeni bir tarz.

Acur: Kabakgillerden bir sebze (Cucumis Flexuosus). Hıyara benzer.

Agalaktos: Dişi koyun ve keçilerde görülen mikrobik hastlık.

Alo Amiga: Ankara'dan bir zatı muhteremin piyasadaki tek Amiga dergisine yazdığı çift dingilli, çift diferansiyelli, 5 ileri vitesli son model yazı hatta yazı ötesi.

Amoretto: Küçük kupidon veya kanatlı peri.

Ananda: Buddha Çakyamuni'nin yeğeni.

B

Bakabunga: Sulak yerlerde nehir kenarlarında yetişen küçük pembe mavi çiçekli uzunca yapraklı bitki.

Bambuti'ler: Kongo havzasının Huri ormanında yerleşmiş bir Pigme boyu.

Bardak: 1. Yuvarlak, ince uzun içi boş cam. Sıvı konulur, idrar tahlillerinde taşıma aracı olarak kullanılır. 2. Ankara'da bir bar.

Barfor: Bir köknarın öz odun kısmından elde edilen en iri kereste.

ALO **AMIGA** ANSİKLOPEDİK SÖZLÜĞÜ 2. Fasikül **AMIGA** Dergisi 6. sayıda KAÇIRMAYIN !

Adres:
"ALO AMIGA"
AMIGA **DERGİSİ**
P.K. 148 - 06660
Küçükesat / ANKARA

MERT



Computer Center

SİZİ'DE BEKLİYORUZ

MCM Computer Centerde neler var.

- **Teleteknik** garantili *AMIGA* ürünleri.
- MCM Personal Computer (386/33, 386DX/40, 486SX/33, 486/50, 486/2X66 modelleri)
- AMIGA ve Personal Computer tüm yan ürünleri,
- Teknoloji harikası GAMEBOY, GAMEGEAR, SUPERVISION ve Oyunları,
- CASIO Databank, CASIO Digital Diary ve CASIO Ürünleri.
- PC İçin CD-ROM, SOUND BLASTER (Pro.) modelleri.
- ENSİS Eğitim, ETA Ticari Program, ACC Sektörel Programlar.
- Orijinal Personal Computer ve AMIGA Programları.
- ARITECH Kapalı devre TV güvenlik ve görüntülü kapı sistemleri.
- Cumartesi Pazar dahil 10-22, Non Stop PC, AMIGA, CD-ROM Show.
- Üstün Teknik donanım, Bilgi desteği ve bakım servisi hizmetleri.
- 12 Aya kadar hiç peşinsiz taksit imkanı.
- VISA, EUROCARD, MASTERCARD, PRESTIGE, AMERİCAN EXPRESS ve diğer kartlarla alışveriş kolaylığı.

MCM Computer Center

ATAKÖY, galleria Tel. & Fax.: 559 93 59 / 8 Hat PBX, (Show Room) 10--22 Open
MECİDİYEKÖY, Büyükdere Caddesi No. 81 Tel: 273 05 90 - 275 60 03
ETİLER, Yıldızçiçeği Sç No.: 3 Tel.: 265 31 25 - 257 23 02 (Vakıfbank Etiler Şb.Yanı)
YEŞİLKÖY, Istasyon Cad. Canik Psajı No.: 39 Tel.: 573 60 61

Teletnik (AMIGA), Albim (STAR Printer), ERSA (CASIO), ETA (Ticari Program), ACC Alche Comitas Consulting (Sektorel Programlar), ARITECH (TV Guard Systms), TATKOM (Orijinal Programlar), **Yetkili Satıcısı**

3'üncü Boyutta Bir Gezinti

Eğer
3 boyutlu çizim programlarıyla bugüne kadar uğraşmadıysanız ve ilginiz varsa,
3 boyutçular kendi aralarında konuşurken yabancılık çekiyorsanız,
3 boyutla ilgi ufak tiyolar öğrenmek istiyorsanız

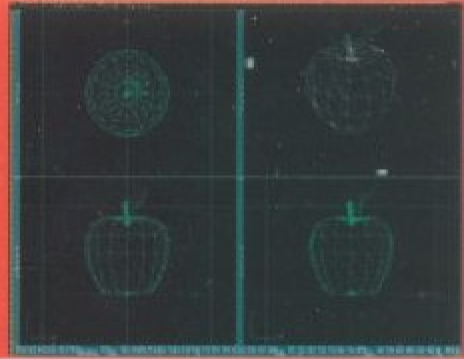
Sizinle 3'üncü boyutta bir yolculuk yapalım...

Bilgisayarla hazırlanmış 3 boyutlu animasyonları artık her yerde görüyoruz. Kanıt mı istiyorsunuz? TV'yi açın ve yarım saat kadar seyredin.. Artık eskisi gibi 'Reklamlar' yazısı, öyle şapkanın altından çıkmıyor. Programların açılış jeneriklerinde, haberlerde, reklamlarda, aslında her yerde, takla atan, dönen harfleri seyrediyoruz. Bu işler için genelde çok pahalı makine ve yazılımlar kullanılmakta. Ama Amiga'nız bu işi, diğer makinalara oranla daha kolay ve ucuz bir şekilde hallediyor. Siz pek farketmemiş olsanız da, Türkiye'de Amiga zaten bu işe çoktan girdi.

BAŞLARKEN

Yaratacağınız üç boyutlu ortamı hazırlamadan önce yapmanız gereken ilk şey, kullanılacak cisimlerin ve ışık kaynaklarının konumlarını, şekillerini ve niteliklerini belirlemektir. Üçüncü boyutta iken, artık tek başınıza hem yapımcı, hem yönetmen, hem aktör, hem de ışık teknisyeni koltuğuna oturursunuz.

Tüm bu işleri yaparken, gerek ana programı, gerekse yardımcı programları yeterli seviyede kullanabilmelisiniz. Bunu da program üstünde pratikler yaparak edinebilirsiniz. Her deneyim sizi programlarla kaynaştırır ve daha kolay yollar bulmanızı sağlar.



CİSİMLER

Cisim tanımlama üç boyutun ikinci temel öğesidir. Cisim tanımlamalarında, cismi oluşturan değişik özelliklere sahip parçaları ayrı ayrı tasarlayın. Ama gereksiz detaylardan kaçının. Yolda giden bir araba animasyonu yaratacaksanız, araba kaputu açık bir şekilde gitmeyeceğine göre, motorunu yaratmaya hiç gerek yoktur..

Üç boyutlu tasarımla uğraşanların en çok tartıştığı konu cismin ne kadar detaylı olacağıdır. Çünkü bir cismin hesaplanma süresi detaylarla doğru orantılıdır.

Yapmak istediğiniz işi kullandığınız program yapamıyorsa, başka programlardan yararlanın. Eğer kullandığınız programda, cismi istediğiniz gibi yaratamıyorsanız, başka bir programda yaratarak bunu transfer edebilirsiniz (3D-Demon, 3D Converter). DPaint gibi bir programla çizdiğiniz bir resmi, derinlik verdirerek üç boyutlu hale getirebilirsiniz (Pixel 3D).

TERİMLER

Konuyu fazla uzatmadan, size 3 boyut programlarında çıkan ve çoğunu sözlüklerde bile bulamayacağınız bazı teknik deyimlerin anlamlarını tek tek açıklamak istiyorum.

Anti Aliasing - Bilgisayar grafiklerinde pikseller arasında ortalama bir renk karışımı yaparak resmin görüntüsünü daha yumuşak hale getirme işlemi. Bazı programlar size bu karışma oranını zaten sorar. Yüksek anti-aliasing görüntüyü fazla yumuşatır.

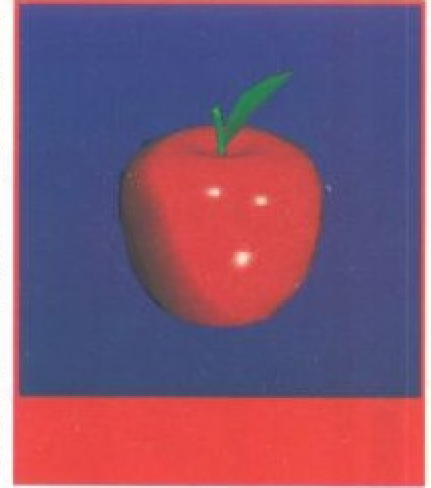
Attributes - 3 boyutlu cismin görünüşünü belirleyen karakteristiklerin genel adı. Bu karakteristikler renk, saydamlık, yansıma, ışığın cisim üzerinde kırılma ve dağılma oranı, parlaklık, ortamdaki ışığın kırılma indisi, cismin yapılmış olduğu maddenin cinsi, vb. adı altında karşınıza çıkarlar.

Auto Sculpting - Cismi önden, arkadan ve yandan çizdiğiniz zaman, bilgisayarın otomatik olarak, cismin 3 boyutlu objesini yaratması.

Auto Subdivide - Cismi oluşturan poligonaları daha ufak parçalara bölerek cismin daha gerçekçi görünmesini sağlayan işlem.

Background Image - Ortamdaki tüm cisimlerin arkasında görünecek olan grafiğe verilen ad. Örneğin, bir pilot kokpitinin içinden dışarıyı göstermek isterseniz, bulutları DPaint'le çizip Background Image olarak tanımlayabilirsiniz.

Boolean Operators - Cisimler üzerinde yapılabilecek mantıksal işlemler. Bu işlemler yardımıyla bir şekli diğerinden çıkarabilir, bir başkasına ekleyebilir ve kalanlarıyla AND'leyebilirsiniz.



Mesela bir küreden uzunca bir silindir çıkarttığınızda, ortası delik bir küre elde edersiniz.

Foreground Images - Yine kokpit örneğini verirsek, kokpitteki göstergeler ön planda bulunduğu için foreground images olur.

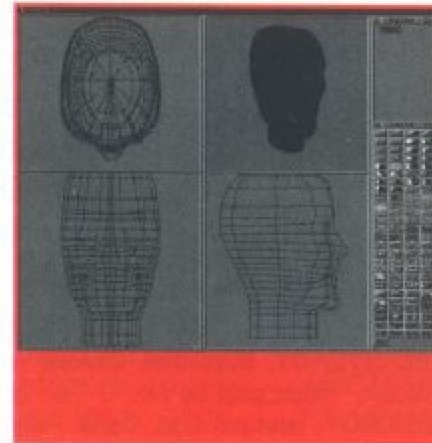
Frame Buffer - Bazı programlar için grafiğe ayrılmış tampon bellek, bazıları içinse grafik kartının genel adı. Henüz standart bir anlama kavuşamayan kelimelerden biri.

Gouraud Shading (Intensity Interpolation Shading) - Poligonlardan oluşmuş bir şeklin katı modelinin yumuşak hatlara sahip olmasını sağlamak için kullanılan tekniklerden biri..

Hardness (Glossiness) - Bir cismin sert veya yumuşak olması, üzerine düşen ışığın yayıldığı alandan anlaşılır. Mesela, metal bir cisimden yansıyan ışık, oldukça küçük, fakat çok parlak bir bölge yaratır. Buna karşılık, plastik bir topun üzerine ışık tutarsanız, daha az parlak, buna karşılık daha büyük bir alana yayılmış parlak bir bölgeniz olur. Bir cismin *Hardness* (sertlik) değerini artırarak o cismi sertleştirebilirsiniz.

Hierarchical Objects - Üçüncü boyutun ressamları, cisimleri parçalarına ayırıp düşünürler. Onlar için bir elma, sap, yaprak ve gövde olmak üzere üç cisimden oluşur. Bu üç cisim daha sonra belli bir hiyerarşik yapıya sokularak elmayı oluşturur. Programların çoğu hiyerarşik yapıyı destekleyecek biçimde yazılmıştır. Bu yapının en tepesinde ana cisim bulunur. Ana cismin hemen altında çocuk cisimler yer alır. Çocuk cisimlerin her birinin kendi cocuk cisimlerine sahip olması mümkündür.

Hierarchical Motion - Hiyerarşik yapıya sahip cisimlerde, ana cisme verilen öteleme ve dönme hareketleri çocuk cisimlere ve onların çocuk cisimlerine doğru olarak yansıtılır. Bu Sayede yarattığınız elmayı daldan düşürmek isterseniz, elmanın yaprağıyla, sapıyla ve gövdesiyle ayrı ayrı ilgilenmek zorunda kalmazsınız.



Hidden-Line Removal - Wireframe (bkz.) görüntüde normalde görülemeyecek olan kenarların -şeklin arkasında kalan kenarlar- gösterilmemesi.

Image Mapping - DPaint gibi bir programla yaratacağınız desenleri cisimlerinizin üzerine sararak oldukça gerçekçi görüntüler elde etmeniz mümkün. Mesela, yaratacağınız bir müzik setinin önünde yer alan tüm düğmeleri tek tek modellemek yerine, setin ön panelini olduğu gibi DPaint ile çizip cisminize yapıştırabilirsiniz. Desen kaplama işlemi cismin yüzey rengini, şeffaflığını, yansıtmasını, vb. değiştirebilir.

Index of Refraction - Işığın kırılma indisi. Doğal ortamlarda bu indis 1 ile 3.55 arasında değişir. Kırılma indisini değiştirerek cisimlerinizin daha gerçekçi görünmesini sağlayabilirsiniz.

Modeler - 3 boyutlu cisimleri tasarlamak için kullanılan programlara verilen ad. Artık üç boyutlu animasyonları yapabileceğiniz programların hepsinde (Imagine, Real 3D, vb.) cisim modelleme modülü bulunduğu için bu programlara ihtiyaç kalmamıştır.

Primitives - Katı cisim oluşturmak için kullanılabilecek temel elemanlara (küp, küre, disk, vb.) verilen ad.



Ray Tracing - Yarattığınız üç boyutlu ortamın gerçeğe en yakın görüntüsünü bu modla elde edersiniz. Ekranda bulunan her nokta için ortama bir ışık ışını yollanır, ve bu ışığın izlediği yol hesaplanır. Yolun hesaplanması sırasında tüm yansımalar, kırılmalar ve emilmeler hesaplandığı için, en uzun süren mod da budur.

Resolution (Türkçesi çözünürlük) - Ekranda bulunan nokta sayısını belirtir. Yatay ve düşey eksendeki nokta sayıları verilerek çözünürlük belirtilir. A500'de 320x256 düşük, 640x256 orta ve 640x512 yüksek çözünürlük modudur.

SingleFrame Recorder - Yaptığınız animasyonları bir video kasete kare kare kaydetmenizi sağlayan cihaz. Bu işinizi kayda dökmek gerektiğinde bulmanız gereken bir alet.

Solid Modeling (Scanlining) - Yarattığınız ortamın kaliteli bir görüntüsünü saatlerinizi harcamadan elde etmek için kullanmanız gereken hesaplama sistemi. Bu modda yansımalar ve gölgeler hesaplanmaz.

Specularity - Cismin üzerindeki ışık yansımasının rengi. Genel olarak parlak beyaz yapılır.

Texture - Cisimlerin yapılmış olduğu madde. Çoğu program sadece cismin yüzeyini bir desenle kaplayarak ona taştan, tahtadan ya da mermerden oluşmuş havası verir. Fakat Imagine'ın özel texture tekniği, cisimlerin tamamını seçilen maddeden oluşturabilir.

Wireframe - Sadece cismi oluşturan çizgileri gösteren çizim moduna deniyor. Çizgilerin arası boştur. Arkada kalan çizgiler de gösterilir. Hemen hemen hiç hesaplama gerektirmediği için oldukça hızlıdır. Şipşak görüntü!

Başlangıç için bu kadar terim ve tanıtım yeterli sanırım. Şimdilik size düşen iş, eliniz alışana kadar programları kurcalamak.. Yeni başlıyorsanız başlarda zorlanacağınızı belirtmek isterim. Ancak sonraları bu işin keyfine doyamayacaksınız.

N. HAKAN AKBAŞ

Acil Servis

Merhaba, sevgili arkadaşlar

Almayı düşündüğünüz hard disk ile aranızı yapan, anlaşılmaz programları sizin için kullanılabilir hale getiren, Amiga konusunda en kadem dostunuz Acil Servis, bir kez daha karşınızda.

Sizlerden aldığım mektupların yarısı bölümümüzün olcukça yararlı olduğunu söylüyor, diğer iki tanesi ise sadece sorunlarını belirtip cevap istiyorlar. Tabi böyle az sayıda mektup alınca ben bir seviniyorum, bir seviniyorum ki sormayın. Ne demek efendim, onlarca Amiga dergisi olan Almanya'da bile her dergide okur sorunlarına ayrılan köşeler, dolup taşıyor, bizde tek bir dergi olmasına rağmen sadece bir elin parmaklarından bir eksik mektup geliyor. Bir de Türk insanı çözüm üretemez derler, peki bütün bu Amiga kullanıcıları çözüm üretmiyorlar da ne yapıyorlar? Yalan efendim yalan. Diğer konularda değilse bile Türk milleti Amiga konusunda sorunsuz, tabi ki arada sırada bazı yanlış anlamalar yüzünden bir iki mektup geliyor ama onların da zamanla kendi sorunlarını kendilerinin çözeceklerine eminim.

Hadi anladım kendi sorununuzu kendiniz çözüyorsunuz ama insaf edin, malum dergi seksen sayfaya çıktı, editör de doğal olarak benden daha fazla yazı bekliyor, eee ben ne yapayım? Kendi sorunlarını başkalarının adı altında yaz demeyin, onu zaten yaptım. O yüzden her ne kadar kendi sorunlarınızı kendiniz çözüyor olsanız da nezaketen bana da arada sırada şöyle basit, cevaplandırabileceğim gibi sorular yollayın. Ya da en azından kendi çözdüğünüz problemlerinizi nasıl hallettiğinizi yazın ki başkalarına da yardımcı olsun. Mektuplarınızı bekliyorum.

Gelelim bu ayın bana yazma nezaketinde bulunan okurlarına,

HardDisk ve Amiga:

Bir mucize gerçekleşirse Amiga'ma bir HardDisk almak istiyorum. Beni bu konuda aydınlatabilir misiniz ?

Ender Aydın

Her şeyden önce Amiga ile amatörce de olsa birşeyler yapmak isteyenler için bile HardDisk'in vazgeçilemez bir şey olduğunu belirtmem gerek-siz (bana bakmayın). Yüksek kapasitesi ve floppy ile karşılaştırılmayan hızı ile harddiskler her türü uygulama için ideal ortamlar teşkil ediyorlar. HistoryLine ve WaxWorks gibi, kullanıcının ya on drive'ı ya da HardDisk'i olduğunu varsayan oyunların ve Excellence gibi mükemmel kelime işlem programlarının sayılarının artması da benim bu görüşümü doğruluyor. Görünüşte bu kadar avantajları olan HardDisk'lerin pratikte büyük bir dezavantajları var, bu da fiyatları. PC'ler gibi içten kontrol kartı olmayan Amiga'lar için HardDisk'ler neredeyse iki katı fiyata geliyorlar. Fiyat sorunu çözüldükten sonra (veya önce) ortaya ikinci (veya birinci) bir soru çıkıyor hangisi daha iyi. Bu konuda iki cevap var zira bir HD sistemi kontrol kartı + HardDisk'ten oluşuyor. Kontrol kartı konusunda ise bazı tereddütler var. İlginçtir bu tereddütler ben ve diğer dergi elemanlarında bu sayı hazırlanmadan kısa süre önce oluştu. O korkunç olaya kadar SCSI kontrol kartlarının IDE kontrol kartlarından kat kat daha üstün olduğunu biliyorduk. O lanetli gün Can Yalçın kapıdan içeri elinde bir A1200 (bildiğiniz gibi 1200 IDE HD sürüyor) ve 130MB'lık HardDisk'i ile girdi. Bu kendini bilmez IDE sürücülü 1200, HD ve hızlandırıcı konusunda yıllardır tartışmasız bir numara olan GVP'nin HD'ini geçti. Gerçekten inanılmaz bir olaydı.

Bu yüzden HD sürücüsü konusunda kesin bir şey söyleyemiyorum bu tamamen bu işe ayırmayı düşündüğün miktar ile doğru orantılı, ama bana sorarsan SCSI derim. HardDisk'ler konusunda ise Quantum son bir kaç aya kadar en iyi markaydı. Fakat son aylarda Maxtor büyük bir atak yaparak fiyat ve kalite oranını çok güzel bir şekilde ayarlayıp tüketiciye ulaşmayı başardı. Sonuç olarak bence HD alacağına 500'ünü elden çıkarıp bir 1200 almalısın. Hem güçlü makine hem de gelişme imkanları daha fazla.

Unreadable

Prowrite ile yazdığım yazıları kendi formatladığım bir diske kaydettim. Bir kaç gün sonra diskin içindekilere bakmak istediğimde 'disk is unreadable' mesajı ile karşılaştım. Ne yapabilirim ?

(Çok ayıp bir ismi var herhalde ki yazamamış)

Benim bahtsız isimli arkadaşım, bence sana bir "Technical Researcher" (bizim gibi teknik konularda yazanların ünvanı bu, unutmayın) değil, bir falcı lazım. O yüzden konuyu dergimizin falcısına devrediyorum.

Vallaha evladım senin falında böyle kara kara bir şeyler gözüküyor, virüs mü desem, tümör mü bir şey disketinin canına okuyor ve onu okunmaz yapıyor. Anlayacağın disketin içine cin girmiş. İyisi mi sen üç vakte kadar iyi bir cin çıkarıcıya git. Benim tavsiyem Boot X. Zira bunu yapmazsan dört vakte kadar okuyabileceğin disk sayısı diye bir şey kalmayacak, sen de yazıp duracaksın. Kaybettiğin dosyalara gelince, bana sorarsan ölenle ölünmez, boş ver kayboldukları yerlerde kalsınlar. Sen otur yenilerini yaz. Daha iyi yazacağına eminim. Ama illa da bunları kurtaracağım diyorsan bir Fix Disk kullan bakalım. Tabi bunun yanında bir yol daha var, belki de senin diskinin içine virus filan girmedi, seni büyüleyip 0 IQ yaptılar, sen de data disketin ile Street Fighter 2'nin üçüncü disketini karıştırıyorsun. Sen ne kadar yazılarını kurtarmaya çalışsan da bilgisayar bunları okumuyor. Bu durumda bilgisayarın ve benim yapabileceğim bir şey yok, seni yukarıya havale ediyorum. Acil şifalar. Bu arada belki sakız kağıtlarına mektup yazmamayı da öğrenirsin. Ayrıca bir daha da disk işlemdeyken -sürücü ışığı yanarken (yeşil olan)- disketi sürücünden çıkarma, diskine cinler girer...

Bir Yazardan:

Ben bir Amiga dergisinde bir köşe yazarıyım. Sorunlarına cavap vermem için gönderilen mektuplarda sorunları anlayacağım diye sorunsal bir yaşama geçtim. Acaba ne yapabilirim ?

Rumuz: Kalemimden Damlayan Gözyaşı

Sevgili Kalemimden Damlayan Gözyaşı, derdini kimselerin anlayamayacağı kadar iyi anlıyorum, zira ben de aynı sorun ile karşı karşıyayım. İnsanlar sorunumu yazsam mı, yazmasam mı diye öyle bir ikilem içindeler ki sorunlarını anlatmayı unutuyor, sonra da bana şöyle sorular geliyor; "Hard Disk'im çalışmıyor, ne yapabilirim ?" Ye onu ! Veya daha iyisi işten at. Ben ne biliyim sen ne biçim bir şey yaptın da Harddisk çalışmaz hale geldi. Yok hani "Leb demeden HD arızanızı anlarım " gibi bir iddiam olsa neyse de böyle bir şey de

mümkün değil. Madem sorununuzun çözülmesini istiyorsunuz şunu doğru düzgün delikarlı gibi söyleyin işte, elinizi korkak alıştırmayın. Niye utanıyorsunuz anlamam ki. Hele de canavar gibi bir derginiz varken, çekinmeden bozun, bozun canım utanmayın, elalem ne derse desin (aaa, bak HardDisk'ine naapmış!). Bize yazın, derdinizi açık seçik anlatın, ilgisi olmasa bile kullandığınız tüm yan birimleri tanıtın ve çözümünü bekleyin. Hiç merak etmeyin biz sizin bozduğunuzun bilmemkaç katını bozduk ve sonunda toparlamayı öğrendik. Böyle dökümansız bir memlekette ancak böyle öğreniliyor...

Recoverable rAm Disk:

RAD nedir ? Nasıl kullanılır?

Rad, normal disklerin bütün özelliklerine sahip (track ve sector'ler) fakat Ram disk gibi çalışan bir zahiri disktir. Kısaca Rad'a resette silinmeyen ram disk diyebiliriz. Fakat işin biraz daha derinine indiğimizde Rad'ın aslında bundan çok daha fazla özellikleri olduğunu görürüz. Her şeyden önce Rad boot edilebilir. Yanı nasıl drive da bir disk yokken HD otomatik olarak boot ederse Rad için de aynı şey geçerlidir. Bu açıdan Rad'ı küçük ölçekli bir HD gibi kullanabiliriz. Bu her ne kadar HD kullanımına yaklaşmasa da oldukça büyük kolaylıklar sağlar. Eğer 2MB ve üstü hafızaya sahipseniz en basitinden çok disketli Dos programlarının bir disketini Rad'a atarak işinizi oldukça kolaylaştırabilirsiniz. Ben şahsen Death Knights of Krynn, Wings, Reach for the Skies, TV Sports Basketball gibi oyunlarda bu özelliği kullandım ve oldukça da rahat ettim. Bunun yanında kendinize Rad'a yerleşecek bir program paketi de yapıp tek drive'a rağmen oldukça rahat bir çalışma ortamı yaratabilirsiniz. Mesela benim bu türden bir assembler disketim var ve oldukça işime yarıyor. Rad'ın hızının piyasadaki en hızlı HD'den bile daha hızlı olduğunu düşünürsek kullanım alanlarının çokluğu bizi hiç mi hiç şaşırtmaz. En son yaptığım uygulama Amos Pro'nun Accessories diskini Rad'a atmak oldu. Artık Amos ile ilgili herhangibir sorunum olduğu zaman Help'e basıyorum ve Online help'in rahatlığını yaşıyorum. Yalnız teknik açıdan ve kullanma bakımından Rad bu kadar da basit değil. Bu konuya ilerki sayılarda bir makale ile değinmeyi düşünüyorum.

X-Copy

X-Copy'deki disk optimize ve speedchk ne işe yarar ?

----isimsiz----

Optimize, kelime anlamı olarak bir şeyin maksimum verimli hale getirilmesi demektir. Amiga Dos sistemi diskete bilgileri yer bulabilirse sıralı olarak, yoksa boş bulduğu yerlere yerleştirir. Dolayısıyla üzerinde çok değişiklik yapılmış bir diskette, dosyalar bir çok parçaya bölünüp diskin değişik bölgelerine dağılırlar. Dolayısıyla, dosyalara erişilirken geçen zamanın çoğu bilginin okunmasına değil, disk kafasının dosyanın diğer kısımlarının bulunduğu yerlere gitmesine harcanır. Bunun verimden kaybettireceği de açıktır. X-Copy'deki optimize seçeneği ve diğer optimize programları disketi dosyalardaki bilgiler ard arda gelecek gibi düzenlerler. Dolayısıyla diske erişim bu şekilde hızlanır. X-Copy'de sadece floppy diskler için yapılan bu olay B.A.D. ve Reorganize gibi programlarda HD için de vardır. Yalnız size tavsiyem bu işi yapmadan önce diskinizin bir kopyasını almanız ve mümkünse bu iş için X-Copy kullanmamanızdır. Zira X-Copy'nin bu konuda büyük sorunları var.

SpeedChk ise basitçe diskinizin motor hızını ölçer. Kirlilik ve uzun kullanma gibi bazı çevresel sorunlar yüzünden bir müddet sonra disk drive'ın kafa hızı düşebilir (benim başıma hiç gelmedi). Böyle bir durumda drive kendisinden beklenen zamanda bilgileri okuyup yazamaz, bu da muhtemel Read/Write hatalarına ve hatta çakılmalara sebep olabilir. Bu test size drive'ın düzgün çalışıp çalışmadığını gösterir.

Yükleme hızı

Hızlandırıcı kartlar bir programın yüklenişini hızlandırırmı ?

----isimsiz----

Dört yıllık bir C-64 kullanıcısı olarak Amiga'ya geçtiğimde sorduğum ilk soru 'Hani bu aletin turbosu ?' olmuştu. Bu yüzden bu tür bir soru ile karşılaşmak oldukça hoşuma gitti. Herşeyden önce hızlandırıcı kartlar sadece işlemciyi hızlandırırlar, yani bunların 64'teki bir DolphinDos gibi kullanımları yoktur. Bundan başka piyasadaki bir çok bilgisayarda olduğu gibi Amiga'da da drive hızı belli bir standarttadır. Bu demek değildir ki drive daha hızlı çalışamaz. Örneğin D-Copy'nin Speed parametresini değiştirerek daha hızlı bir şekilde kopyalama yapabilirsiniz, fakat alacağınız sonuç verimli olmayabilir. Sonuçta kazanacağınız bir kaç saniye fakat kaybedeceğiniz drive kafasının ömrü ve disketleriniz. Bu yüzden siz yine Amiga'yı eski drive hızında kullanmaya devam edin. Bu arada bazı programlar size bu açıdan yardımcı olabilirler. Bunlardan benim en çok kullandığım FACCII adındaki disk cache programı. Bu programın yaptığı yüklenen dosyayı hafıza yeterli ise bir yerlere yerleştirmek ve o dosyaya yeniden bir erişim olduğunda otomatik olarak hafızadan almak. Bu parça parça yükleme yapan bir çok programda ve özellikle Dos oyunlarda (SSI oyunları başta olmak üzere) çok işe yarıyor.

Imagine 2.0

Imagine 2.0 en rahat hangi alette çalışır?

Ender Aydın

Imagine en rahat GVP 68030 G-Force accelerator + 68882 Math Co-processor + 120 Mb GVP HD'si olan bir A-2000'de oldukça makul bir şekilde çalışır. Efendim bu makina biraz pahalı mı gelir ? Dua edin de A-2000 dedim A-4000 değil. Şaka bir yana saçınızı başınız yolmadan bu tür bir uygulama yapmak istiyorsanız A-500'ünüze şöyle yan gözle bile bakmayın (Tabi eğer A530 Accelerator+Hd'niz ve 32 bit Ram'larınız yoksa) zira bu kaşıkla harç karıştırmaya benzer, yeteri kadar zamanınız ve sabrınız varsa amenna ama öbür türlü adamı öldürür. Bu yüzden, ya dediğim gibi iyi bir konfigurasyon alın ya da DPaint'e geri dönün.

Uyumluluk

Duyduğuma göre A500 programları ve yan ürünleri A1200'de çalışmıyormuş. Bu konuda bilgi verebilir misiniz ?

Türkmen Özkol

A1200'ün tamamen yeni nesil bir makina olduğunu gözönüne alırsak A500 yan ürünlerinin çalışmaması oldukça normal (A2000'de de durum böyle). Fakat A500'de yazılmış programların büyük bir kısmı, özellikle sistem uyumlu olanları A1200'de çalışmaktadır. Zaten bunun böyle olmaması diye bir şey düşünülemezdi, zira bunun aksi bir hareket ile Commodore firması A-500, A-2000 ve A-3000 gibi makinalar için şimdiye kadar oluşturulan program sektörünü tamamen karşısına almış olurdu ki bu da bu kadar müthiş özelliklerine rağmen bu makinanın ölmesi demekti. Benzer bir olay bu hatayı yapmamalarına rağmen C-128'in başına gelmişti. Bunun yanında A-500'de çalışıp A-1200'de çalışmayan programlar tabi ki var, fakat bunlar ya zaten güncelliği geçmiş eski ya da profesyonelce yazılamamış, hatalı, sorunlu programlar. Commodore firması bu türden bir gelişmeyi tahmin ettiği için, baştan beri programcılara kitaba uygun programlar yapmalarını tavsiye ediyordu. Bunun sonucu da ortada Nico François ve Matt Dillon gibi ünlü programcılarınta ne zaman A-1000'leri ve KickStart 1.1 ile yaptıkları programlar bile şu anda A3000 ve A1200'lerde çalışmakta. Yani eğer program desteği gelmeyecek diye A1200 almayı düşünmüyor-

sanız bence bundan vazgeçin zira bütün işe yarar programlar şu an çalışmıyor bile olsalar çalışır bir versiyonlarını piyasaya çıkarmaya mecburlar. Zira ya A1200'ü ve KickStart3.0'ı kabül ederler ya da bu diyardan giderler. Bu arada küçük bir not; X-Copy için yapabileceğim hiç bir şey yok, bir asprin ver uyusun, sabaha da beni ararsın.

Virüsler

Bilgisayarım için aldığım kartuşlar bilgisayarıma virus geçirebilir mi ?

Ali Mert Türkkan

Bu bir arkadaş şakası olmadıkça mümkün değil. Bunu açıklayabilmek için biraz kartuş mantığından bahsetmek gerekecek sanırım. Kartuşlar, kendi Rom'ları ve Ram'ları olan, içinde belirli rutinler ve küçük bir işletim sistemi bulunan, genelde bir tuşa basıldığında harekete geçen modüllerdir. Bunlar bilgisayarlara Expansion Port'tan takılırlar. Kartuşlardan Virus geçmemesinin sebebi karuş Ram'larının akü beslemeli olmamasıdır. Şu an için Amiga için böyle bir kartuş yok. Bu yüzden siz makinayı her açıp kapadığınızda virus, kartuşa yerleşmiş bile olsa ki bu tür bir şeyin olabileceğini sanmıyorum, silinir.

Manyetik Paket

Derginizle birlikte program disketleri verdiğinizi duydum, fakat pek iyi anlayamadım.

Cihan Alıngan

Bu konuda ve abonelik konusunda gerçekten çok fazla mektup geldi. Bu yüzden bu iki konuya birden değinmeye karar verdim. Manyetik Paket, dergide yayınladığımızteknik köşelerin programlarını ve çok işinize yarayabilecek PD (Public Domain) utility programlarını içeren bir disket. Her sayıda piyasadaki en güncel ve yararlı PD'lerden bir derleme yapıp siz okurlarımızın kullanımına sunuyoruz. Manyetik Paket'i her ay tek tek de verebiliyoruz, fakat sizi bu tür bir zahmetten kurtarmak için Manyetik Paket'i aboneliğe dahil ettik. Yani, Manyetik Paket'le birlikte dergiye abone olursanız her sayı **AMIGA** + Manyetik Paket elinize ulaşır. Abonelik işlemlerine de sizin yolladığınız form elimize ulaşır ulaşmaz başlıyoruz ve çıkacak olan ilk sayıdan itibaren dergiyi size yolluyoruz. Bu yüzden daha önceki sayıları istemeyin, zaten bir, iki ve üçüncü sayıdan kalmadı.

Bu sayılık bu kadar yeter sanırım (elimde başka soru kalmadı). Bitirmeden önce Acil Servis'ten beklediğiniz sonuçları alabilmeniz için sorununuzu yazdığınız mektuba

- Bilgisayarınızın modelini
- Kickstart versiyonunu
- Varsa RAM kartınızın model ve kapasitesini
- Kullandığınız diğer yan birimleri, markalarını
- ve sorununuzla ilgili tüm bilgileri dahil ederek

Acil Servis
AMIGA Dergisi
PK 41 - 81311
Bahariye / İSTANBUL

adresine gönderin. Haftaya yine en acil sorunlarınıza en acil çözümler bulmak üzere burada olacağız...

KIVILCIM HİNDİSTAN

AF, ÖZÜR !

Dergimizin ilk sayısını hazırlamaya başladığımızdadiğer dergilerde yapılan hataların bizimkinde de yapılmaması için elimizden geleni yapmaya karar vermiştik. Bu fikri sonuna kadar götürmeye niyetliyiz. Dergimizi gerek içerik gerekse tasarım yönünden, değil eski dergiler arasında, tüm dergiler arasında en iyi yapmaya niyetliyiz. Ancak en büyük sorunumuz mali yetersizlikler. Bu yazımızın amacı kendimizi affettirmeye çalışmaktan öte biraz da dertleşme olarak görebilirsiniz. Ama yine de geçtiğimiz aylardaki aksama ve gecikmeler için tüm okuyucularımıza özür borçlu olduğumuzu biliyoruz. Ancak bilmeniz gereken tek şey, elimizden geleni yaptığımızdır. Kaçınızın başımızdan neler geçtiğini merak ettiğini veya bizi dinlemek istediğini bilemiyoruz, ancak istemeyenler veya zaten önemsemeyenler hemen biraz ilerideki satırlarda geçtiğimiz ay yayınlanan Gobliins 2 Tam Çözüm'ünün eksik paragraflarını bulabilirler.

Bildiğiniz gibi dergi kadrosu daha önce başka dergilerde çalışmış birçok elemandan oluşmakta ve hemen hiçbirimizin ticari tecrübesi yeterli değil. Ayrıca baştan beri bu dergiyi parasal amaçlarla çıkarma niyetimiz yoktu ve olmayacak ta. Amatör ruhlu bir takım olmaktan gurur duyuyor ve bu ruhu korumak için elimizden geleni yapıyoruz. Zaten ticari bir niyetimiz olsa eski dergilerin taktiğini (hem de piyasanın TEK dergisi iken) uygular ve iki ayda bir zam yapmaktan çekinmezdik. Nasıl olsa alan var değil mi? Ancak -artık sizin de bildiğiniz gibi- işin iç yüzü böyle değil. Artık bizim sizden isteyebileceğimiz tek şey biraz hoşgörü. Tabii ki biz de sizin bu iyi niyetinizi zorlamamak için elimizden geleni yapıyoruz. Bizi hoşgörebilenlere teşekkür ederiz, hoşgöremeyenleri ise biz hoşgörüyoruz.

GOBLIINS 2 TAM ÇÖZÜM

Geçen ay yayınladığımız oyundaki iş kazasından dolayı özür diliyoruz. İşte eksik paragraflar:

MERMAID (denizkızı):
F ahtapotun altındaki delikten girsin. W de yine aynı deliğin alt tarafındaki deniz kabuğunu alıp havaya fırlatsın. F deniz kabuğunu yakalasın. W, F'nin yanına çıksın ve F aşağıya inip Stool'u denizatının üzerinde kullansın. F Cavity'e gelince aşağıda bir eldiven çıkacak. W yanındaki deniz kabuğunu eldivenin üzerine atsın ve onu tutsak etsin. Daha sonra W aşağı inip eldiven ve starfish'i alsın.

WRECK:
W kapıdan girsin. F lambayı yaksın ve direkten yukarı çıkıp ortaya çıkan Lampfish'i alsın. Daha sonra ekranın sağ-üst köşesindeki karanlık alanda (??? diye belirtiliyor) Lampfish'i kullansın. F aşağıdaki büyük deniz kabuğunun üzerinde dursun, W ise lambayı ve dümeni harekete geçirsin. Böylece F yukarıdaki heykelin yanına zıplayacak. W denizyıldızını az önce ortaya çıkan sandık üzerinde kullansın ve tam sandık açıldığındaF heykeli aktif hale getirsin. Kılıcı alın ve kurukafa üzerinde kullanın, böylece bir elmas ele geçireceksiniz.

BUNLARIN DIŞINDA:
Bu ay da hem bayram hediyesi olarak hem de beşinci sayıda üçüncü kez matbaa değiştirmemiz sebebi ile dergimiz elinize -yine- geç geçecektir. Pardon, pardon !

AYRICA:
Geçtiğimiz ay yetkili bir arkadaşla görüşmek isteyen bayilerimizden biri dergilerimizin içine koyduğumuz abone formları ve indirimleri hakkında "kendi fikrini" beyan etti. İlginç bir bakış açısı olan bu arkadaşımızın fikri ise aboneliği bayilerimize dergi sattırmamak için koyduğumuz yolundaydı. Bu şekilde devam edersek "batarmışız". Vallahi hiç düşünmemiştik. Varsın birçok abonemiz olsun da biz batıverelim. Zaten Türkiye'de dergicilikten "çıkma" (para kazanma) şansımız olmadığını büyüklerimiz sık sık hatırlatıyorlar !!!

d.e.m.o.

Selam Demo manyakları, bu ay yine muhteşem demolar ile birlikteyiz. Bu ay birbirinden güzel demolarla karşılaştım ve hangilerini anlatsam diye kara kara düşünmeye başladım. Ama biraz daha düşünseydim kötü olacaktı çünkü başka bir eleştirmenin demo yazısını okuyacaktınız (atılmış olacaktım!). Onun için, fazla kafa ütülemeden işte Amiga'nıza layık bu ayki demoları zevkinize sunuyorum. Unutmadan, sonunda Amiga Plus'larda çalışan demolar yaygınlaşıyor. Mobile ve Desert Dream'da bunların arasında, hatta Desert Dream A1200'de bile çalışıyor. Neyse, işte demolar.

Desert Dream / KEFRENS

Bu demo 4 aya yakın bir sürede hazırlanmış, benim görüşüme göre Kefrens'in en iyi demosu . Program ve müzik, Kefrens'in gururu LAXITY tarafından yapılmış. Evet, programcı ve müzisyen arkadaşlar, komplekse girmenin zamanı. Çünkü bu demodaki program ve müzikler ha-ri-ka! Ne var ki süper adam LAXITY Amiga 500'ün sınırlarına varmış olsa gerek, çünkü bundan sonra Amiga 1200'ler için demo yazacağını söylüyor (A-500 kullanıcıları için büyük kayıp). Bu arada muhteşem grafikler KEFRENS'in acımasız grafik insanı R.W.O.'ya ait. Demoya geçmeden önce son birşey hatırlatayım, bu demo THE GATHERING'93 partisinin demo yarışmasında **BİRİNCİ** oldu.

Demoya giriş gayet yavaş (tipik film girişi), yazılar çıkarken arkadan bir uzay gemisi dünyaya iniyor. Herneyse, birden Kahire'de üç adet piramit ile karşı karşıyayız. Buradaki yazılar bize üç piramit hakkında bilgi veriyor, (ortadaki piramit KEFRENS) ve Kefrens'in sık sık sebzeler tarafından tehdit edildiğini söylüyor. Ne sebzesi demeye kalmadan, sıkı bir savaşın müjdecisi ufukta beliriyor. Deminki gemi (hani inen) en soldakine bir karpuz fırlatıyor (bilmem Melon Design ile ilgiyi kurabildiniz mi). Bom!.... Sessizlik... Ve intikam! Kefrens piramidinden iki adet namlu çıkıyor, iki adet güdümlü roket hain uzay gemisine doğru ilerliyor (buradaki müzik harika) ve tabi bum...

İşte demomuz yeni başlıyor. Bunca heyecan verici olayın ardından sıkı bir efekt ile giriş yapılıyor. Siz hiç JÖLE-EKRAN gördünüz mü?? (harika) Bundan sonra gelen efektlerin içinde elektirikli testere numarası



mükemmel (sürpriz olsun, anlatmayacağım). Aralarda, etrafı çiziklerle dolu bir küre, ekran boyunda 5 bob, üç boyutlu renkli barlar, ve ışık kaynaklı scroller gibi efektler var. Bunların ardından bazı rekorların kırıldığını görüyoruz. Birincisi 4800 noktalık yıldız alanı (iki renk), ve ikincisi 12000 noktalık sinüs eğrisi (gerçi hileleri var, ama rekor rekordur!).

Demoda güzel olan birşey de geçişlerin ahenkli ve hoş numaralarla yapılması. Bunu demoyu izlerken siz de farkedeceksiniz (eğer izlerseniz). Mutlaka görülmesi gerekir. Böylesini hiç izlemediniz.

Program................: %95
Müzik....................: %95
Grafik....................: %95
Dizayn...................: %95
Genel.....................: %95

Bence: Görmezseniz hayatınızın en büyük hatalarından birini yaparsınız. Hatta başınıza gelmeyen kalmaz. Noolur noolmaz, görün bu demoyu.

Mindriot / ANDROMEDA

Andromeda'nın çalışmalarını takip edenler bilirler, piyasaya ilk çıktıkları andan itibaren hep şık dizaynları vardı. Bu hala devam ediyor, ve en son ürünleri olan Mindriot ile kalitenin sınırlarını zorluyorlar.

Giriş daireli bir efektle başlıyor, ardından kocaman MIND-RIOT logosu, ve demoya giriş. İlk defa tanık olduğum iki efekt var bu demoda. Transforming laserlines; iç içe ve ahenkle dönen çizgi-küpler (hoş), Ve Tunnelbox ; her- yüzeyinde-dönerek-ilerleyen-tüneller-olan-küp. Bayağı sıkı efekt, harbi orijinal fikir, bravo. Bu arada programcılık Mr.HYDE, grafikler DUEL ve müzik Mr.Man tarafından yapılmış. Aynı kadro geçenlerde güzel bir müzik diski çıkarmıştı (Mirror), o



da aynı tarzdaydı. Herneyse, araya serpiştirilmiş harika logolar ile demo daha bir güzel olmuş. Programlama da çok iyi ve dizayn ile bütünleşince sonuç çok etkili oluyor.

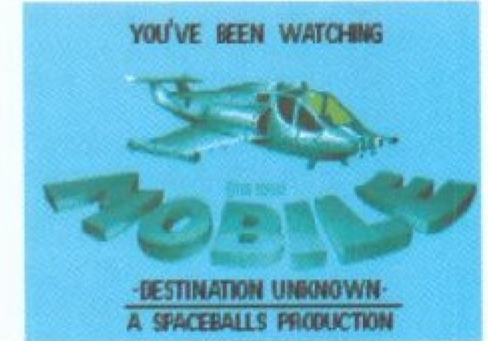
Sonuç olarak, bu demo şık (fakat kısa), tam demoları sevenler için. Andromeda ürünlerini sevenler ise mutlaka görsünler, beklediklerini bulacaklar.

Program................: %80
Müzik....................: %75
Grafik....................: %93
Dizayn...................: %98
Genel.....................: %80

Bence: Güzeel. Harbi iyi. Şık, sessiz, sakin.. Efendi demo.

The Mobile / SPACEBALLS

İşte yine tadına doyamayacağınız bir SPACEBALLS demosu. Gerçi kısa sürüyor fakat demo uzun olsa herhalde bu haldeki tadını veremezdi. İçerik olarak sadece geometrik bir dünyada yapılan vektörel bir gezinti. Fakat kamera rutini o kadar iyi yapıl-



mış ki, izleyiciye uçtuğu hissini verebiliyor. Bu arada müziğin güzelliğini de belirtmeden geçemeyeceğim (fakat en güzel yerinde demonun sonuna geliyoruz). Müzik ve programlama çok uyumlu bir şekilde yapılmış. Sonuçta ortaya şık bir dizayn çıkmış. Bu demodan daha fazla bahsetmek isterdim, fakat sonuç itibarıyla bu demo bir rutin, bir müzik ve bir grafikten oluşuyor. Ne yazık ki bir klasik olamaz..

Program................: %90
Müzik....................: %85
Grafik....................: %60
Dizayn...................: %92
Genel.....................: %90

Bence : Görülesi hoş bir demo.

Gelecek ay yeni demolarda buluşalım.

UMUT ÇELENLİ

FRP

FANTASY ROLE PLAYING

Bu ay sizlere Wizard ve Priest büyülerinin ilk seviyelerinden birkaç tanesi ve büyülü eşyalar hakkında bilgi vereceğim. Önümüzdeki iki ay içerisinde de bütün enteresan büyüleri yazmayı düşünüyorum.(Tabi sayfa sayımın 3 veya 4 olmasını umarak) Sizlere tüm büyüleri yazmak isterdim ama bunun için derginin iki sayısının tüm sayfalarının bana verilmiş olması gerekirdi. Bu yazdığım büyüleri Players Handbook (AD&D 2nd Edition) kitabında bulabilirsiniz. Sonra da Wizard's Handbook ve Tome of Magic kitaplarından ilginç büyüleri sizlere yazacağım.Tanıttığım büyülerde daha önce bilgisayar oyunlarında olmayanları seçmeye çalıştım. Genel olarak iki tip büyücü vardır: Wizard ve Priest. Wizard büyüleri daha çok saldırı ve yoketme üzerine kurulu iken Priest büyülerinin ancak çok azı tamamen yok etmeye yönelmiştir. Şimdi büyü tanıtımındaki başlıkların neler olduğunu yazıyorum.

Okul: Büyünün hangi büyü okuluna ait olduğunu gösterir.

Kategori: Bu sadece Priest büyülerinde vardır. Büyünün hangi kategoriden olduğunu gösterir.

Menzil: Yapılan büyünün menzilini gösterir. Eğer 0 ise büyü yalnız büyüyü yapan kişi üzerinde kullanılabilir. Bazı büyüler ise yapılan objeye dokunmadan yapılamaz.

Elemanlar: S(sözlü), F(fiziksel) ve M(materyal) elemanları büyülerde kullanılır. Fiziksel materyal vücut hareketleri olarak alınabilir. Eğer büyü için materyal gerekiyorsa bunlar büyünün açıklamasına eklenir. Bazı materyaller büyü yapıldıktan sonra yok olurken bazıları ise kalır. Mesela Clericlerin kutsal sembolleri gibi.



Süreklilik: Büyünün ne kadar süreceğini belirtir. Her büyü yapıldıktan hemen sonra etkisini göstermez veya kaybetmez. Büyünün etki süresi genellikle büyüyü yapanın seviyesine göre değişir. Bazı büyüler ise yapıldıktan sonra büyüyü yapan tarafından yarıda kesilebilir. 1 round 1 dakikaya, 1 turn ise 10 dakikaya denk gelir.

Süre: Bu durum özeldir. Büyünün yapılma süresi genellikle büyücünün rahat kalmasına ve bir büyünün etkisinde olmamasına bağlıdır.

Etki Alanı: Büyüden etkilenen boyutlar, hacimler, canlılar burada belirtilir.

Kurtarma Atışı: Negatif yazıyorsa kurtarma atışından sonra (başarılı olunmuşsa) üzerine büyü yapılanın hiç etkilenmediğini gösterir. 1/2 yazıyorsa üzerine büyü yapılan normal zararın yarısını almış demektir. Eğer yok yazıyorsa büyünün kurtarma atışına izin vermediği anlaşılır. Üzerine büyü yapılanın önünde katı engeller varsa zarar yine belli oranlarda azalır ve kurtarma atışlarına bonus eklenir.

Büyü Açıklaması: Büyü kısaca özetlenir.

WIZARD BÜYÜLERİ: (*1. Seviye*)

ALARM

Okul: Abjuration, Evocation
Menzil: 10 yard
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: 4 saat+ 1/2 saat/seviye
Süre: 1 round
Etki Alanı: 20 footluk bir kübe kadar
Kurtarma Atışı: yok

Bu büyü yapıldıktan sonra belirtilen alandan normal bir fareden büyük bir yaratık geçerse, değerse veya büyücü tarafından belirlenmiş şifreyi söylemezse yüksek sesle zil çalmaya başlar. Ses 60-foot çapından duyulabilir. Arada bulunan her kapı için 10 ve her duvar için 20 feet çıkarmak gerekir. Ses bir round devam eder ve sonra durur. Astral yaratıklar bu büyüye yakalanmazlar, ama gaz şeklinde hareket eden, yerden belli bir yükseklikte uçan veya görünmeyen yaratıklar bu büyüden kaçamazlar. Bu büyüyü yapmak için ufak bir zil ve çok ince, gümüş bir sicim yeterlidir.

COMPREHEND LANGUAGES

Okul: Alteration
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: 5 round/seviye



Süre: 1 round
Etki Alanı: 1 Konuşan yaratık veya yazılı obje
Kurtarma Atışı: yok

Bu büyü yapıldığında büyücü dokunduğu yaratığın veya yazılı objenin anlamını çözer. Bazı yazılar bu büyüyle okunmaması için daha yüksek seviyeli büyülerle engellenmiştir. Mesela bu büyü define haritalarını anlamakta kullanılabilir. Bu büyüyü yapmak için birkaç tuz tanesi ve bir parça kurum gerekmektedir.

FEATHER FALL

Okul: Alteration
Menzil: 10 yard/seviye
Materyaller: S
Süreklilik: 1 round/seviye
Süre: 1 round
Etki Alanı: Özel
Kurtarma Atışı: yok

Düşen cisim veya canlıların zarar görmeden yere düşmesini sağlar. Tabi düşme süresince büyünün etkisinin geçmemesi gerekiyor. Bu büyü sadece düşen veya uçan cisimlere uygulanabilir. Mesela bu bir ok bile olabilir.

LIGHT

Okul: Alteration
Menzil: 60 yard
Materyaller: S,M
Süreklilik: 1 turn/seviye
Süre: 1 round
Etki Alanı: 20-foot çaplı bir küre
Kurtarma Atışı: Özel

Belirtilen yerde meşale ışığına eşit ve belirtilen boyutta bir parlaklık oluşur. Bazı yaratıkların görme organlarına light büyüsü yapılırsa kör olabilirler. Büyü hareketli bir cismin üzerine yapılsada ışık hareketsizdir.

PHANTASMAL FORCE

Okul: Illusion/Phantasm
Menzil: 60 yard +10 yard/seviye
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: Özel
Süre: 1 round
Etki Alanı: 400 feet kare bir alan +100 feet kare/seviye

Kurtarma Atışı: Özel

Bu büyü herhangi bir yaratık, cisim veya gücün illuzyonunu yaratır. İlluzyona kanan yaratıklar yaratılan olaya gerçekten inanırlar. Büyü ses, ısı veya koku yaratabilir. Büyüyü yapmak için bir parça yün gerekir.

PRİEST BÜYÜLERİ (*1.Seviye*)

ANIMAL FRIENDSHIP

Okul: Enchantmant/Charm
Kategori: Animal
Menzil: 10 yard
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: Sürekli
Süre: 1 saat
Etki Alanı: 1 hayvan
Kurtarma Atışı: Negatif

Büyüyü yapan kişi hayvan zekalı veya düşük zekalı bir hayvanın dostluğunu kazanabilir. Rahip hayvanı büyüden sonra istediği gibi kullanır. İster tuzakların üzerine yollar, ister yer veya yanında tutabilir. Eğer rahip isterse hayvanı eğitip kullanabilir. Bu tip hayvanların bir numarayı öğrenmesi yaklaşık bir haftayı alır. Bu büyüyü yapmak için rahibin kutsal sembolü ve hayvanın sevdiği yemekten bir parça gerekir.

PASS WITHOUT TRACE

Okul: Enchantment/Charm
Kategori: Plant
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F,M
Süreklilik: 1 turn/seviye
Süre: 1 round
Etki Alanı: Dokunulan yaratık
Kurtarma Atışı: yok

Üzerine bu büyüden yapılan kişi her arazi tipinde (çamur, kar, kum vs.) ayak izi bırakmadan yürüyebilir. Bu büyü için çam ağacından bir yaprak gerekmektedir. Bu yaprağın yakılıp toz haline getirildikten sonra büyü yapılırken serpiştirilmesi gerekir.

COMBINE

Okul: Evocation
Kategori: Hepsi
Menzil: Dokunma
Materyaller: S,F
Süreklilik: Özel
Süre: 1 round
Etki Alanı: Birkaç rahip
Kurtarma Atışı: yok

Bu büyüyle birkaç rahip güçlerini birleştirerek daha güçlü büyüler yapabilirler. En yüksek seviyeli rahip durur ve diğerleri onun ve birbirlerinin ellerini tutarak bir daire oluştururlar. Sonra en yüksek seviyeli büyücü Combine büyüsünü yapar ve geçici olarak dairedeki her rahip başına bir seviye kazanır (maksimimum 4).

BÜYÜLÜ EŞYALAR:

Birçok türde büyülü eşyalar vardır. Sanırım bunların hepsini bilgisayar oyunlarından biliyorsunuzdur.

Büyülü Silahlar: En yaygın olarak bulunan büyülü silahlar kılıç ve bıçaklardır. Ve genellikle de bu silahlar +1 bonusuna sahiptirler. Büyülü silahlar genellikle silahların vurma ve zarar vermelerini kolaylaştırır veya zorlaştırırlar. Bazı silahlar ise bununlada kalmaz ve tehlikeyi sezebilir, yaraları tedavi edebilir vs. Bir büyülü silahı bulduğunuzda onu hemen kazma gibi kullanacaksınız diye bir şart yok. Onun özelliklerini anlamanızı sağlayan büyüler vardır. Gizli kapı bulma, tehlike sezme gibi basit özellikler genellikle hemen ortaya çıkar, ama büyük özellikler genellikle birtakım sözlü komutları gerektirirler. Bu komutlar unutulmuş eski bir lisanda ise, işte o zaman hapı yutturuz.

Büyülü Zırhlar: Zırhlar da büyülü silahlar gibidir. Mesela Chainmail +1 kullanan kişiyi ejderha alevine karşi normalden daha



çok korur. Nedeni ise kurtarma atışına bonus vermesidir.

İksir ve Yağlar: Bu tip eşyalar sık olarak bulunur fakat ne oldukları zor anlaşılır. Bunlar genellikle ufak şişe,tüp veya çömleklerde bulunurlar. Ne oldukları ancak denenerek anlaşılabilir. Deneyen kişi birden uçmaya başlayabilir veya zehirlenebilir de.

Parşomen: Bunlar büyücüler için inanılmaz birer lükstürler. Büyü parşomenden okunduğu andan itibaren başlar ve daha önce ezberlenmiş olması gerekmez. Bazı parşomenler ise her sınıf tarafından kullanılabilir. Parşomenin içeriğini anlamak için sessizce okumak yeterlidir, ama parşomende Wizard büyüsü varsa ancak Read Magic büyüsü ile okunabilir. Parşomen bir kere sessizce okunduktan sonra istenildiği zaman kullanılabilir.

Yüzükler: Yüzükler birçok farklı sınıf tarafından kullanılabilir. Yüzüğün özellikleri kullanılmadan anlaşılamaz. Bazende özelliklerinin çalışması için sözlü komutlar verilmesi gerekebilir. Bu komutlar da genellikle yüzüğün içinde yazılıdır. Bazı yüzükler ise karakterinize zarar verebilir. Bunların çoğu ancak büyü yapılarak çıkarılabilir.

Değnek,Çubuk,Sopa: Bunlar standart büyülü eşyaların en kuvvetli olanlarıdır. Büyücü, rahip, büyük lordlar ve cadılar tarafından kullanılırlar. Herbirinin kendine göre güçleri vardır ama hiçbirinin enerjisi sınırsız değildir.

Karışık: Bu grupların dışında başka büyülü eşyalar da vardır ama bunlar bir kategoriye girmezler. Mesela atınıza takılan ve hızlı koşmasını sağlayan büyülü nallar, içine normalden daha fazla eşya alabilen çuvallar vs.

Neyse bu aylıkta da bu kadar diyorum. Eğer açıklanmasını istediğiniz bir bilgisayar Frp ve Stratejsi varsa bana yazabilirsiniz. Tabi Frp hakkındaki sorularınızıda bekliyorum. Mert, mektubun dergiden çıkarken elime geçti, seninle yakın zamanda bağlantı kuranz.

ADRES:
FRP AMIGA Dergisi
PK 41 - 81311
BAHARİYE / İSTANBUL

EMRE TUNCER



ARTIK HER AMIGA 500 ve AMIGA 500 PLUS
SAHİBİNİN HARDDİSK ALMA ZAMANI GELDİ

TAK GVP DİSK

sitle Hard

BU FIRSAT KAÇMAZ

A530 TURBO VE A500-HD8+

AMIGA 500 ve AMIGA 500 PLUS uyumlu
AMIGA 3000'den 2 defa hızlı

68030 CPU / 40 MHz.
8MB (32bit) RAM opsiyonlu
68882 / 40 MHz. FPU opsiyonlu
GVP/PC 286 emülatör opsiyonlu
TURBO KART + 105 MB QUANTUM HARDDİSK

~~1450 $~~

PEŞİN 105MB 850$

İSTERSENİZ
3 TAKSİTTE ÖDEYİN

AMIGA 500 ve AMIGA 500 PLUS uyumlu
BEKLEMEYİ BIRAKIN HIZLANIN !...

8MB (8bit) RAM opsiyonlu SCSI
GVP/PC 286 emülatör opsiyonlu
105 MB QUANTUM HARDDİSK

~~870 $~~

PEŞİN 105MB 620$

İSTERSENİZ
3 TAKSİTTE ÖDEYİN

BU KAMPANYA SADECE HAZİRAN AYI BOYUNCA GEÇERLİDİR

ÖDEME PLANI

PEŞİN	TAKSİT	AYLIK ÖDEME	TOPLAM
500 $	2	217 $	934 $
450 $	2	248 $	946 $
400 $	2	279 $	958 $
350 $	2	310 $	970 $

A530 TURBO İÇİN 32 BIT SIMM 1MB/60 ns 115 $
A530 TURBO İÇİN 32 BIT SIMM 4MB/60 ns 330 $

ÖDEME PLANI

PEŞİN	TAKSİT	AYLIK ÖDEME	TOPLAM
400 $	2	137 $	674 $
450 $	2	168 $	686 $
300 $	2	199 $	698 $
250 $	2	230 $	710 $

A500-HD8+ İÇİN 8 BIT SIMM 1MB 75 $
A500-HD8+ İÇİN 8 BIT SIMM 4MB 300 $

ALIM ESNASINDA A530 TURBO İÇİN 32 BIT RAM VEYA A500-HD8+ İÇİN 8 BIT RAM İSTEYENLERE UYGULANAN TAKSİT SİSTEMİNE GÖRE RAM ÜCRETİ EKLENECEKTİR.
DÖVİZ KURU İÇİN SATIŞ GÜNÜ GARANTİ BANKASI DÖVİZ TRANSFER KURUNDA BELİRTİLEN TL KARŞILIĞINDAN İŞLEM YAPILIR. FİYATLARA KDV DAHİL EDİLMEMİŞTİR. KDV MAL TESLİMİNDE PEŞİN ALINIR.
İSTANBUL DIŞI İSTEKLER İÇİN TELEFON İLE BİLGİ İSTEYİNİZ.
GVP ÜRÜNLERİ FABRİKASYON HATALARA KARŞI ÜRETİCİ FİRMA TARAFINDAN 1 SENE GARANTİLİDİR.
DAHA GENİŞ BİLGİ İÇİN LÜTFEN 251 09 98 NO'LU TELEFONDAN AYRINTILI GVP KAMPANYA ŞARTLARINI İSTEYİNİZ.

arka kapI



Bir yazarın en mutlu anı, yazdığı şey ne olursa olsun, okuyucularından sürüyle mektup aldığı ve onların desteğini hissettiği andır. Bunu daha önce çalıştığım dergilerde de yaşadım. Amiga Dergisi benim için bir istisna olmadı.

Arka Kapı gibi sadece oyunların kolaylıklarını gösteren bir bölüme dahi sizlerden onlarca mektup aldım. Aldıklarım yetmiyormuş gibi bir haftalığına geldiğim İstanbul'da birçok mektupla karşılandım. Hepinize çok çok teşekkür ederim. Unutmayın ki biz bilgisayar kullanıcıları yardımlaşmayı öğrendiğimiz an herşeyin üstesinden gelebiliriz. Arka Kapı sizlerin mektuplarıyla ne kadar tutulan bir köşe olduğunu ispatladı. Darısı diğer köşelerin başına (üzülme Kıvılcım, senin köşene herkesin ihtiyacı var).

Sizlerden aldığım mektuplarda yeni-eski birçok tiyo var. Ben, ne olursa olsun, yeni, eski, sevilen, sevilmeyen, daha önce başka dergilerde yayınlanmış yayınlanmamış, tüm tiyoları yayınlayacağım. Ancak tek bir şartla: AYNI TİYOYU TEKRAR VERMEK YOK! Arada bir gözden kaçabilir tabi. Böylece sizlerle birlikte mükemmel bir tiyo arşivi oluşturacağız.

Evet, lafı uzattığım yeter. Elimdeki mektup stoklarını eritmek için bu ay sadece sizin gönderdiklerinizi yayınlayacağım. Haydi başlayalım...

Baran Dağ bana şu anda tüm dünyada 1 numaralı oyun olan Street Fighter 2 için çok güzel tiyolar yollamış. Mektubunda yazdığının aynısını buraya alıyorum:

STREET FIGHTER II

İlk tiyom aynı iki adamla oynamak için. Mesela Ken ile Ken, Guile ile Guile. İlk önce iki kişilik mod seçilir. Oyun pause edilir ve 7KIDS yazılır. (7 KIDS de olabilir-Can) İkinci tiyom ise bu oyunu ölümsüz oynamak için. Bir kişilik mod seçilir, Blanka'nın üzerine getirilir. P'ye basılır ve bırakmadan A'ya, P'yi bırakıp A'yı bırakmadan T'ye, bu şekilde giderek PATIENCE yazılır. Artık oyunun neresinde olursanız olun F10'a basarak enerjinizi doldurursunuz. Üçüncü tiyom ise Street Fighter 2'yi Boss'lardan biriyle oynamak için kullanılır. Herhangi bir adam seçerek istediğiniz Boss'a gelin. Sonra burada ölün. Şu ara kadar 2. drive'ınızı kullanmayın. Ryu'u seçin. Oyun sizden 2. disketi isteyecektir. Burada 2.drive'ı kullanırsanız istediğiniz adamla oynamış olursunuz.

Baran'ın bu tiyosundan sonra Street Fighter II ile ilgili herhangi bir sorununuzun kalacağını sanmıyorum. Hemen sıradaki mektuba bakalım. İstanbul'dan Gökçe Gezener birçok oyunu için tiyo yollamış ancak bunlardan şimdiye kadar yayınlananları ayıklarsak geriye sadece Navy Seal, tiyosu kalıyor:

NAVY SEALS

Oyunda yüksek bir skor yapıp sıralamaya girin. İsim yerine PSBOYS yazarsanız oyun sonsuz hak olur.

Sırada Alev Sayar'ın mektubu var. Kendisi 3. sayımızdaki Serkan Doğaneli'nin Operation Stealth ile ilgili sorusuna cevap yollamış: Serkan aldığı gazeteyi okursa bulunduğu ülkenin bir ülkeyle dostluk antlaşması yaptığını öğreniyor. Tuvalete gidince (valizi sadece orada açabiliriz) pasaport aygıtıyla kendimize bu dost ülkenin pasaportunu yapıyoruz ve burada bulunan nöbetçiyi geçiyoruz.

Bu sefer Alev yardım istiyor. İşte sorusu: "Cadaver oyununun data diskinde kurban taşındaki kan bizi zehirliyor ve gelen notta gitmemiz gereken yerde zehrin iksirini buluyoruz fakat kapı arkamızdan kapanıp odanın zemini yokolunca 2 katlı bir pit'e düşüyoruz. Altta bulunan kazıklar sonumuz oluyor. Burada ne yapmamız lazım?"

Bu sorunun cevabını biliyorsanız hemen Arka Kapı'ya yazın. Bir arkadaşımızın sorununu çözen Alev'e bakalım kim yardım edecek. Son olarak Alev'in göncerdiği tiyoyu yazıyorum:

MAGIC POCKETS

Bitmap Brothers'ın bu oyununun sonuna gelip hala oyunu bitiremediyseniz şunu deneyin: Oyun sırasında verilen hediyelerin bir sırası var. Bu sıraya göre gümüş yıldızı altın yıldızdan önce alıp daha sonra altın yıldızı alırsak ışınlama makinası oluşur. Bunu diğer bölümlerde yaparsak bizi değişik yerlere ışınlar. Yalnız dikkat edin, gümüş yıldızı altın yıldızdan sonra veriyor ışın makinanızı oluşturmak için önce altını çıkarın ve almayın. Gümüşü alın, daha sonra geri dönüp altını alın.

Arka Kapı'nın gediklilerinden biri var sırada: Tunca Vanlı. Yolladığı tiyolardan eleyince kalan oyun :

LETHAL WEAPON

ALT-Y-K düğmelerine aynı anda basarsanız mermi sayınız yükselir.

ALT-Y-L düğmelerine aynı anda basarsanız haklarınız artar.

ALT-Y-M düğmelerine aynı anda basarsanız platformlar ve sprite'lar ortadan kalkar böylelikle siz de istediğiniz gibi hareket edersiniz.

ALT-Y-(0'dan 9'a kadar bir sayı) basarsanız bölüm geçersiniz.

Hakan Ercan bana dergimiz hakkında övgülerle dolu bir mektup yollamış. Arada yayınlanmamış birçok tiyo çıktı. Sağol Hakan!

BEACH VOLLEY

Oyun sırasında DADDY BRACEY yazın. F1 ile level atlayabilirsiniz.

CHVBBY CRISTLE

Açılış ekranında BUUURRP yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

DRAGON BREED

Pause edip IREM yazarsanız sonsuz hakkınız olur. Ayrıca artık N tuşuyla bölüm de atlayabilirsiniz.

Ve şimdi ayın en uzun mektubunu yazan ve tiyolarını unutmayan Doğa Doğu var. Doğa, kesinlikle bir şaka değildi, Kick Off'dan nefret ediyorum. Kick Off 3 çıkınca bu dergide açıklanmasın diye bulunduğu diskete sabotaj düzenleyeceğim. Ondan önce oyunun programcısı Dino Dini'ye suikast planlamalarım var.. İşte Doğa'nın tiyoları:

BODY BLOWS

Her 2 porta da birer joystick takın. Ana menü ekranında 1. porttakini sola iterken 2. porttakini de sağa itin ve öyle tutun. 4-5 saniye sonra işte size Cheat Menu. Buradan istediğiniz ayarlamaları yapabilirsiniz. (sonsuz enerji, Max'ı yönetebilme vs.) Bir nokta daha; oyun sırasında tüm adamları öldürüp sıra Max'e gelirse onu sadece öldürerek yenebilirsiniz. Yani süre bitmeden onun enerjisini tamamen boşaltamazsanız Max enerjisini geri doldurur ve sizin sinir krizleri geçirmenize neden olur.

SWIV

Oyun sırasında pause edip NCC-1701 yazın. (Eski tiyo ama olsun, Arka Kapı'da ilk kez yazılıyor. Ana kural! Tiyolar eski bile olsa yayınlıyoruz.)

SILK WORM

Options ekranında SCRAP 28 yazın. Ekran flash edecektir. Sonsuz hakla beraber sayı tuşlarıyla beraber bölüm atlama özelliğine kavuşursunuz.

Mektubuna bu sayfalardaki gibi Arka Kapı logosuyla başlayan biri var şimdi: Evet, Taylan Kaya. O da benim en büyük yardımcılarımdan. İşte kendisinden birkaç tiyo daha:

APIDYA

Bölüm kodları:
2- MISSHONEYBEE
3- HASTALAVISTA
4- DEPUTYOFLOVE
5- SNEAKPREVIEW
6- SHOWCREDITS (Son ekranı)

BACK TO THE FUTURE

Baştaki demo sırasında şunlardan birini yazın:
ROTTEN CHEAT
LOWDOWN CHEAT
LOUSY CHEAT

Adını mektuba değil sadece zarfa yazdığı için kim olduğunu bilemediğim (Lütfen adlarınızı mektubun sonunda yazın) bir okurum ise First Samurai'nin birinci bölümünü geçince bir şifreyle karşılaştığını ve burayı geçemediğini söylüyor. Ben First Samurai'yi bitirmeme rağmen herhangi bir şifreyle karşılaşmadım. Büyük ihtimalle senin oynadığın versiyonu kıran grup azıcık kabiliyetsizmiş. Başka bir bilgisayarcıdan başka bir grubun kırdığı versiyonunu al demekten başka çarem yok (tabii istersen orjinalini de alabilirsin). Ayrıca açıklanmasını istediğin Moonstone, Heimdall ve Another World adlı oyunlar zaman aşımına uğradığından dergimizde açıklanamaz durumda. Aynı isimsiz kahramanın gönderdiği tiyolar ise bayağı hoş:

U.N. SQUADRON

A-10 Thunder Bolt ileri ve çapraz alta ateş eder. Bu uçak için Bulbup II silahını almanız gerekiyor.

WAR ZONE

Title ekranında F1, F2 ve F3e basarsanız sonsuz hak alırsınız.

Kısa bir süre için arcade oyunlardan uzaklaşıp fantazi dünyasında bir yolculuğa çıkalım. İşte İzmir'den Necip Arman'ın çok sevilen ve oynan bir FRP olan Black Crypt hakkındaki tiyoları:

BLACK CRYPT

Bu oyunun haritalarına ihtiyacınız yok çünkü büyücünüze istediğiniz an Wizard Sight büyüsü yaptırarak harita çizdirebilirsiniz. Eğer bu büyüyü yaptıysanız karakterlerin resimlerinin altındaki karelerden biri yanar. Ona basarak gittiğiniz yerlerin haritasını görebilirsiniz. Oyundaki diğer bazı büyüler ise şöyle: COMPAS: Pusula yaratır. DISPEL MAGIC: Büyü bozma. FIREBALL: Ateş topu atma. SHIELD: Büyülü kalkan yaratma. CHAOS: Korkutma. REVETT TRUTH: Bu büyü Cleric'in elindeki kağıdın (scroll) doğru söyleyip söylemediğini anlamaya yarar. Eğer doğruysa (kağıtta yazılı olanlar) scroll elinde kalır. Değilse kağıt kaybolur. FREEZE: Saldırı büyüsü. POISON CLOUD: Saldırı. HEALING: Yara iyileştirme. PROTECTION: Koruma (shield gibi). STRENGTH: Bir süre için gücünüzü artırır. READ RUNE: Okunamayan duvar yazılarını belirginleştirir.

Birkaç nokta daha: 1. bölümdeki iki kafalı yaratığı Ogre Blade adlı sihirli kılıçla öldürebilirsiniz. 2. bölümdeki görünmeyen yaratıkları görmek istiyorsanız grubun yönetimini Int'i yüksek olan birine verin (mesela bana-CAN). Sadece görebilir ancak zarar veremezsiniz.

SENSIBLE SOCCER 92-93

İşte Emre Gündüz ve işte bu oyun için gol atmakta kullanılan 2 yol: Santra'can sonra topu sağ köşeye atın ve sonra topu hızla sol köşeye atın. Oradaki adamınızla çapraz olarak kaleye koşun ve düğmeye basılı tutun. Şuut ve %90 gol! İkinci yol ise şöyle: Maça başlamadan önce VIEW OPP. ile rakibinizin defansında olan sarı kartlı oyunculara bakın ve oyunda topla beraber sarı kartlı rakiplerinizin etrafında dolaşın. Eninde sonunda sizi çimlere gömecekler ve siz de kolaylıkla oyundan atılan rakibinizin yarattığı boşluktan gol atabileceksiniz.

Moris Ruso ise mektubunda biz dergi çalışanlarına bir okuyucu olarak birçok tavsiyede bulunmuş. Çok sağol Moris, okuyucularımızın neler istediğini bilirsek biz de sizlerin istekleri doğrultusunda çok daha güzel bir AMIGA dergisi yaratabiliriz. Moris'in mektubunun sonunda Arka Kapı için kullanmadığımız bir tiyo va'dı..

SUPERCARS

Highscore tablosuna BIGC yazarsanız en son bölümü oynarsınız.

Ali Mert Türkkan ise bu ay bize ROBOCOP ve GHOSTBUSTERS 2 ile ilgili 2 kısa tiyo yollamış. Bu tiyoları da hemen yazıyorum:

ROBOCOP

Oyunu pause edip BEST KEPT SECRET yazarsanız enerjiniz trainer olur.

GHOSTBUSTERS 2

Activision logosu çıktığında ALT, CTRL, S, U tuşlarına basarsanız 1. ve 2. bölüm için sonsuz enerjiye sahip olursunuz.

Evet, yerimiz az kaldığı için sırada tabi ki:

ACTION REPLAY POKE'LARI

Bu ayki poke'ları Umut Boğazköy göndermiş. Kendisine teşekkürlerimle birlikte hemen mektubunu bu yazıya geçiriyorum:

SHADOW DANCER: 1EB51 (Sonsuz Kredi), 1EB3B (Sonsuz Hak), 1EB3C (Sonsuz Büyü)

DYNABLASTER: 517F3 (Sonsuz Hak)

PREMIERE: C114FB (Sonsuz Hak), C114F9 (Sonsuz Bomba), C114F9 (Sonsuz Enerji)

XENON II: CBB (Sonsuz hak), C90 (Sonsuz para)

BODY BLOWS: C617C9 (Oyuncu Sayısı)

CHAOS ENGINE: C21407 (Sonsuz Hak), C2208F (Sonsuz Para)

Bu Poke'lar hakkında Umut'un birkaç notu var: Shadow Dancer'da bölüm atlarken büyü tekrar sonsuzdan bire düşüyor. Premiere oyununda sonsuz bomba ve sonsuz enerji yaptıktan sonra bomba veya enerji alırsak oyun trainer'dan çıkıp tekrar normale dönüyor. Body Blows'da ise bu şifreyi turnuvalarda kullanabiliyoruz. Eğer 8 kişilik turnuvada önce gidip bu poke'u kullanırsak direk üzerinde durduğumuz adamı kontrol ediyor.

Bunun için önce birkaç değişik adam seçelim ve sonra kalan sayıyı girelim.

Evet, işte bu aylık bu kadar. Bu yazı benim sevgili A1200'üm ile yazdığım ilk yazı. Üstelik bu yazıyı İstanbul'da yazıyorum. Tarif edilmez duygular içindeyim. Aranızdan biri olarak A1200'ü hepinize deliler gibi tavsiye ediyorum. En kısa zamanda edinmeye bakın. Sakın 1200'lere dalıp bana mektup yazmayı da unutmayın (ben sizleri unutmadım ve bu yazıyı yazdım [ehehe..]) Hepinize sıcak, deniz kıyısı günler dilerim.

ARKA KAPI
***AMIGA* Dergisi**
PK.148
KÜÇÜKESAT ANKARA

CAN YALÇIN

SİLİKON MÜZİK

Amiga ile müzik yapmak için neler bilmemiz gerekir? Her şeyden önce müzik yapmak için neler bilmemiz gerekir? Sizlerle bu ay biraz müzik geyiği yapmak istiyorum.



AMIGA ve MÜZİK

Bir önceki yazımda oldukça yoğun sayılabilecek bir giriş yapmış, yeni başlayanlar için ideal olan tracker programların esaslarından bahsetmiştim. Bundan sonrası ise size kalmış sayılabilir. İlginizle doğru orantılı olarak, deneme-yanılma ile tracker programların tüm detaylarını keşfedebilir yada mektup yazarak, sorularınızın cevaplanmasını isteyebilirsiniz.

Programlar amaç değil, araçtır. Bu yüzden önemli olan müziktir. Hangi programı kullanırsanız kullanın, iyi ya da kötü müzik yapmak sizin elinizdedir. Müzik yazılımları çok fazla bir hız istemediğincen de kullandığınız bilgisayar, hiçbir zaman kötü müziğe bahane, iyi müziğe neden değildir. Avrupa'da yaygın olan Atari, Amerika'da ise Macintosh'dur. Amiga bu pazarda, son yıllarda her iki kıtada kendini kabul ettirmiştir. Gerçekte ise tek fark aralarındaki fiyatta olup en akılcı olanı Amiga'dır. Verdiğiniz paranın karşılığını Amiga'da fazlasıyla alırsınız. Bu gerçek karşısında doyurucu bir müzik yapmamanız için geriye tek bir şey kalır. O da direk müzikle ve onun felsefesi ile ilgilidir.

Evet, amaç müziktir ama aracımız bilgisayar olduğuna göre müziğimizi direk etkileyecektir. Etkilenmenin sizin kontrolünüzde olması, "elektronik müzik" ve "silikon müzik" hakkında bilgi sahibi olmanızı gerektirir. Bu iki konunun açıklanması için de insanoğlunun müzik tarihine kabaca bir göz atmak ve müzik geyiği yapmak yerinde olacaktır.

MÜZİĞİN DOĞUŞU

İnsanın var olması ile beraber müzik de var oldu. Müziğin yemek yemek ve su içmek kadar doğal bir eylem olduğu da, yemek yemek ve su içmek kadar eski olduğundan anlaşılabilir. Bu özellik, müziği ölümsüz ve cevamlı gelişmek zorunda kılar.

Müzik, köken olarak ikiye ayrılabilir. Ritm kökenli ve melodik kökenli. İlk yapılan müzikler ritm kökenliydi. Zaman içinde tek tanrılı dinler ile beraber melodik kökenli müzikler de yapılmaya başlandı. Amacı din yaymak olan bu bestelerin dayanağı melodiydi. Ritm, medeniyetin gelişmesi ile melodinin arkasında kaldı. Dans müziklerinde ritmlerin ön plana çıkması, ritme kapılarak dans etme güdüsünü devreye sokar. Bu, acıkınca yemek yemek kadar doğal ve değişmezdir. Melodik baz ise, insanın entellektüel gelişimi ve beklentileri ile doğru orantılıdır. Müziğin daha az saf olan yönüdür.

J.S.Bach ile kabul edilebilir ilk kurallar konur. Her şey La Majör gamı ile başlar. Yani La, Do, Mi. Gök gürlediği zaman bu üç sesin birleşimini duyarız. Bach, bunu ilk sezen müzisyen olmuş ve doğa seslerini inceleyerek notasyonu ve armoni kurallarını başlatmıştır.

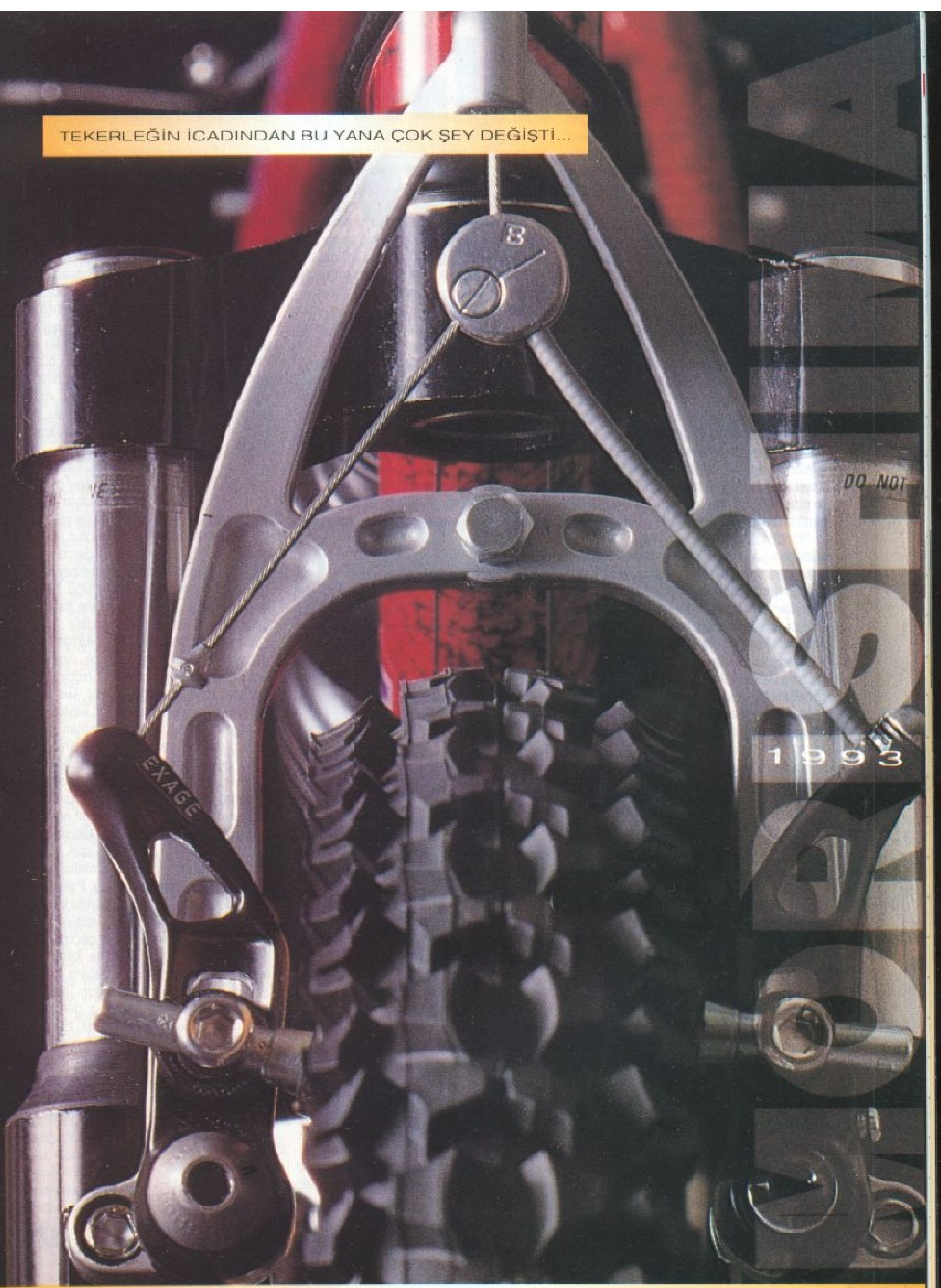
Bach kurallarını tamamiyle doğaya sadık kalarak yapmış, aykırı olmayan bir dizi genellemede bulunmuştur. Yüzyıllar süren Klasik Batı Müziği genel olarak yalnız bu iki gamdan çıkmıştır. Majör ve Minör. Majör gök gürültüsü gibi doğal seslerden oluşur. Minör ise doğunun gizemi, gerçeküstü anlayışının majörü deforme etmesi ile oluşmuştur. İşte bu iki gam, günümüze kadar sayısız eser çıkartmıştır. Bu aristokrat müzikte ritm geri planda kalmıştır.

MÜZİĞİN GELİŞİMİ

İnsanın gelişimi ile direk ilişkili olduğundan, yakın geçmişte kuralları bozma eğilimi başlar. Rönesans ve sonrasında gelen bilim çağı, insanı yavaş yavaş doğadan koparmaya başlar. Bunun sonucu olarak ta ilk atonal örnekler, yani ne majör, ne de minör olan eserler yapılır. Vagner, bu akımın yaratıcılarındandır. Onun yaptıkları, o güne kadar gelen kuralları hiçe sayar ve "sentetik" gamların doğmasına yol açar. İnsanoğlu kendi yaşadığı çevreyi kendi yaratabiliyorsa, kendi gamlarını da yaratabilir. Atonal müziğin esası bu gerçeğe dayanır. Doğada apartman olmayıp bizler bu binaları üretip içinde yaşayabiliyorsak, yani yaşantımızda sentetik bir takım şeyler varsa, müzik te buna uyar.

Müziğin gelişimi bu sırada Amerika'ya kayar. Avrupa'dan göç eden ve beraberinde müziğini getiren beyazlar ile Afrika'dan köle olarak getirilen zenciler, yaptıkları ile birbirlerini etkilemeye başlarlar. Avrupalı göçmenlerde melodi, Afrikalı kölelerde ritm vardır. Göçmenler, Avrupa'yı unutmaya başlayarak gitarlarını ve kemanlarını kendilerine özgü bir şekilde çalmaya başlarlar. Onların bu özgünlüklerinde kölelerinin yaptıkları müzikten etkilenmeler vardır.

Siyahların özgürlüklerine kavuşmaları ile beraber bu iki ırk kaynaşmaya ve etkileşimlerini değerlendirmeye başlarlar. Klasik Batı Müziği enstrümanı olan piyano, keman, gi-



TEKERLEĞİN İCADINDAN BU YANA ÇOK ŞEY DEĞİŞTİ...
B
EXAGE
DO NOT
1993
...VE BİSİKLETTE DÜNYA TEKNOLOJİSİ, MORISHIMA'DA ŞEKİLLENDİ. AYRINTILI BİLGİ İÇİN TEL: 504 12 50 (6 HAT)

tar ve benzerlerini çalmayı öğrenen siyahlar, New Orleans'da ünlenen Jazz müziğinin temellerini atarlar. Jazz, kısa sürede beyazlar arasında da kabul görür. Vurmalılar, bateri adı altında toplanmıştır. Nesiller boyu köle olarak yaşayan siyahların müziğine hüzün, yani "Blues" hakim olur.

Evet, zencilerin hüzünlü olması için yeterli sebepleri vardır. Beyazların ise o kadar derin yaraları olmadığı için blues'u hareketlendirirler. Bu hareketlendirmenin öncüleri her ne kadar beyazlar olarak kabul edilse de, özgür doğan zenciler başı çeker.

Daha sonra endüstrileşmenin gelişmesi, modern hayatın insanı doğadan iyice uzaklaştırması, Amerika'daki bir bölüm aydını rahatsız eder. Günümüzün hava kirliliğini, trafiğini, ve tüm sıkıntılarını daha o zamanlardan hisseden bu aydınlar, peşlerinde hippileri ve protest müziği getirirler. Artık Jazz klasik anlamından kopmuş, teknolojik imkanlar ve tepkiler ile yeni bir noktaya gelmiştir. Bu türe "Rock" adı verilir. Siyah adamın müziği ile beyaz adamın müziğinin sentezi artık yerini sağlamlar.

Ritmden kopamayan siyahlar ise dans müziğine yoğunlaşırlar. Beyazlardan aldıkları enstrümanlar ile Reggae, Disco ve Rap türlerini ortaya atarlar. Aldıkları baz ister ritm ister melodi olsun, ister tonal ister atonal olsun belli bir standarda doğru yönelme olur. Bu standart; davul, bass ve üst yapı enstrumanlarıdır. Bu üçlü, her türlü modern müzikte kabul edilir. Ta ki elektroniğin müziği etkilemesine kadar.

İnsanoğlu, kendi için yeni sayılabilecek bir gelişim ile karşı karşıya gelir. Elektronik, müzik için yeni kapıları aralamaya başlar. Önce analog sistemler, sonra ise günümüz dijital teknolojisi müzik ile karşı karşıya kalır. Böylelikle yüzlerce yıldır çok az bir gelişme gösteren enstrümanlar, birden yepyeni olanaklara kavuşur, yeni sesler ortaya çıkar. Bilgisayarın ve sizin Amiga'nızın devreye girmesi ile yeni boyutlar müziğe katılır.

Kısa olarak müziğin tarihini şöyle bir geçtik. Ayrı ırklar, ayrı bazlarda müzik yaptılar ve daha sonra da birleştiler. İçerikler, amaçlar farklı da olsa önemli benzerlikler içerdiler.

SİLİKON MÜZİĞİN FELSEFESİ NE OLMALIDIR?

Yaptığımız ve yapacağımız müziklerle dünya çapında söz sahibi olabilmemiz, elimizdeki Amiga'yı kullanabilmeyi becermek ve silikon müziğin felsefesini belirlemekten geçer.

Müzisyen ile enstrümanı arasında direk ilişki vardır. Gitarist tele vurur ve ses çıkar. Gitaristin tele nasıl vurduğu, yani "tuşe"si, duyguyu istediği yere çeker. Notanın o kadar önemi yoktur. Sert basılan bir Do kızgınlığı belirtirken, yumuşak bir Do hüznü anlatabilir. Bu ilişkinin en belirli özelliği, aynı gitarı ve aynı notayı çalan iki gitaristin, ayrı sound ve ayrı anlamlar üretmesidir. Böylelikle çeşitlilik oluşur, özgünlük ortaya çıkar. Ne çalındığı kadar, nasıl çalındığı da önem taşır. İşte silikon müzikte tuşe kavramı ancak volüm ile karşılanmaya çalışılır ve volüm, en fazla 127'ye bölünür. Bir gitaristin parmağındaki nasır bile duyguyu etkilerken biz, bilgisayarlarımızda bu etkiyi yalnız 127 seçenek içinde aramak zorunda kalırız.

Bir diğer önemli ayrılık ise "quantize"dır. Yani metronoma olan sadakat. Ritm duygusu çok güçlü olan bir müzisyen bile uzun süre aynı metronomda çalamaz. Metronomun ya biraz önüne, ya da biraz gerisine vurmaya başlar. Yani ya hızlanır, ya yavaşlar. Bir makine olmadığına göre de bu ufak koşup çekmeler son derece normaldir ve müziğe bir tat katar. Bilgisayarda ise kusursuz bir zamanlama vardır. Eh, işi bu. Fakat bu kusursuzluk, dinleyicide farkına varmadığı bir rahatsızlık yaratır. Nasıl kimse devamlı aynı hızda yürüyemezse, sürekli aynı hızda sabit kalan bir müzik de doğallıktan uzak olup dinleyiciye bir yabancılaşma hissi verir. Bu nedenle profesyonel müzik yazılımlarında "Unquantize" denilen bir seçenek bulunur. Bu seçenek müziğin ritmini, bütün içinde sallandırmaya, yani doğalı taklit etmeye yarar. Fakat ne olursa olsun, gerçeğin bir takliti olmaktan öteye gidemez.

Yeni sound'un oturması ile tartışmalar arttı. Tutucu çevre, bilgisayarın duygudan uzak bir makine olduğunu savunurken yılların gitaristi Santana, son albümünü bilgisayar yardımı ile yaptı. Kısacası, işler birbirine girdi.

Modern hayatın insanları birbirinden ayırmaya başlaması, egoların artması, boş zamanların azalması ile beraber bilgisayar müzisyene bir yardımcı olarak ortaya çıkar. Joe Satriani albümlerini bilgisayar destekli çıkartır. Kendinden başka hiçbir müzisyenin işine karışmaması ancak böyle mümkün olmaktadır. Satriani'nin titizliğine hiç bir müzisyen dayanamamaktadır. Oysa bilgisayar için sıkılmak söz konusu değildir. Ne isterseniz yapar. Bu özellik müziğe bireysel sanat olabilme avantajını kazandırır. Hayallerinize kimse ortak olmaz.

Silikon müzik, kaba anlamda iki ayrı felsefeye sahiptir. Birincisi gerçeği taklit etmek, ikincisi ise kendine özgü olmaktır. Bir başka deyişle, ya gerçek taklit edilecek, ya da yapaylığın altı çizilecektir.

Dijital sound'un ilk çıktığı zamanlar müzisyenler gerçeği yakalayamadığı için bilgisayarlara tepki gösterdiler. Bununla beraber Sakamoto, Jean Michel Jarre gibi müzisyenler ise dijitalin kendine has lezzetini yakaladılar. Bu müzisyenlerin başarıları, silikon müziğin kabul edilmesini sağladı.

Yeni sound'un oturması ile tartışmalar arttı. Tutucu çevre, bilgisayarın duygudan uzak bir makine olduğunu savunurken yılların gitaristi Santana, son albümünü bilgisayar yardımı ile yaptı. Kısacası işler birbirine girdi. Santana benzeri diğer "baba" müzisyenlerin de benzer albümler yapması, tartışılan konunun artık bir seçimden ibaret olduğunu ortaya koydu.

Tüm bu bilgiler ışığı altında, silikon destekli albümlerde ortak bir davranış gözlenir. Örnek olarak eğer davul bilgisayar desteği ile çalınmaktaysa, bu davulun gerçek olmadığı belirginleştirilir. Gerek davulun sound'u, gerek tuşe anlayışı yüzde yüz gerçeğe benzetilmez. Bunun nedeni tam benzeyemeyeceğidir. Dijitalin kendi özgünlüğü besteye daha fazla tat verir. Aynı anlayış bas ve diğer enstrümanlar için de geçerlidir.

Benim sizlere tavsiyem, Amiga'nız ile müzik yaparken arayış içinde olmanızdır. Yapılmışı yapmaya çalışmak hiçbir zaman tam hedefine ulaşamayacaktır. Gerçek bir piyano veya gerçek bir gitarın keyfini yakalamaya çalışırsanız, hiçbir zaman orijinali ile aynı tadı vermediğini göreceksiniz. Oysa dijital yepyeni olanakları size sunmakta. Size kalan aramak. Neyi, nasıl arayacağınızı bilirseniz çok çabuk yakalayacaksınız. Üstelik yakaladığınız, yalnız size ait olacak ve Amiga'nızın hakkını vermiş olacaksınız.

Bu seferki yazı teknikten uzak da olsa müzikal seçimleriniz için aydınlatıcı bir sohbet oldu. Dergimize Manyetik Paket'le birlikte abone olanlar için bu sayıda küçük bir sürprizimiz var. MED'in PD versiyonu! Beraberinde de incelemeniz ve geçtiğimiz sayıdaki çalışmalarımız üzerine biraz daha alıştırma yapabilmeniz amacıyla da "Ay Şarkısı" adlı bir parça yeralıyor. Tabii Manyetik Paket'e abone olmanız gerekmiyor, sadece 5. paketi de alabilirsiniz. Gereklilikler listesi derginin içindeki formda yazılı. Hala sorularınız varsa künyedeki telefonumuzdan bilgi edinebilirsiniz.

Tüm müzisyen adaylarına iyi çalışmalar diliyorum ve mektuplarınızı bekliyorum.

Adresim: Amiga ve Müzik
AMIGA Dergisi
PK: 41 - 81311
Bahariye / İSTANBUL

BELEN ÜNAL

Bootblock

Merhaba sevgili arkadaşlar,

Bundan önceki sayılarda çeşitli programlar verip sizlere bunlar üzerinde açıklamalar yapmış ve bootblock kullanımını sırasıyla sizlere öğretmeye çalışmıştım. Bu sayıda bir program vermek yerine bootblock'un nasıl debug edildiğini ve disk üzerindeki bilginin nasıl depolandığını göreceğiz.

Tabi aranızda bootblock neden debug edilsin diye soranlar olabilir. Bunun çeşitli sebepleri olabilir, şahsen ben bir oyunun başında intro görmekten nefret ediyorum, bir başkası ise oyunun başına introsunu koymak için bu yöntemleri uygulayabilir, fakat hangi yöntem kullanılırsa kullanılsın değişmeyecek bir şey var o da bunları yaparken edineceğimiz bilgiler.

Bazılarınızın şimdiden bildiği gibi diske ulaşımın temel olarak iki yöntemi vardır, bunlar Dos ve Track Disk diye ikiye ayrılırlar. Dos'ta kendi içinde OFS (Old File System) ve FFS (Fast File System) diye ikiye ayrılır. Benzer bir ayrım Track Disk için de söz konusudur. Bunlar da Track Disk Device ve direkt hardware erişim olarak ikiye ayrılırlar.

Track Disk, adından da anlaşıldığı gibi diskin track track okunmasına dayanır. Burda Track kavramı üzerine gitmek gerekir. Track'ler diskin üzerinde gördüğümüz dairelerin oluşturdukları bölümlerdir. Bunlar en dışta 0, en içte 79 olmak üzere içe doğru giderler. Her track'de sector denilen 0 dan 10'a kadar açısal bölgelere bölünmüşlerdir. Bundan başka bir ayrım da drive'ın çift yüzlü olmasıdır, bu da Head (0 veya 1) ile ayarlanır.

Biz disk üzerine herhangi bir bilgiyi direkt olarak yazacağımız zaman sistemin DOIO rutinini TrackDiskDevice eşliğinde kullanırız. Daha önce de anlattığım gibi bu rutin kafayı disk üzerinde belli bir pozisyona getirip buraya bilgiyi yazar veya burdan okur. Track Disk'in ana mantığı bu kadardır.

Tabi TrackDisk işin en temel kısmı değil, zira eninde sonunda Track Disk'te sistemin hardware'inin üzerinden işlem gören rutinler. Asıl mesele bu alt rutinlarin kullandığı hardware erişim. Bu olaya şu anda ayrıntılı olarak girmek istemiyorum, zira kullanılan yöntemler, zamanlama ve okuma rutinleri oldukça karışık gelip sizi bu yazıdan soğutabilir. Bunun yerine ben sizlere bu işin ana mantığını anlatacağım.

Hardware bazına indiğinizde iş oldukça primitivleşiyor. Şu kadarını söyleyeyim herhangi bir konumda kafanın hangi pozisyonda olduğunu anlamanız için önce onu sıfıra kadar geri sayarak indirmeniz sonra da tekrar eski yerine çıkarmanız gerekmekte. Temel olarak hardware'de diske yazım daha önce gördüğümüz bütün sistemlerden farklı. Eminim hepiniz bir miktar da olsa lamer'lık yapmış, NewZap veya Smart Disk gibi bir program kullanarak disk üzerindeki bilgileri değiştirmeye çalışmışsınızdır (bu konuda bir sorununuz olursa Volkan'a danışabilirsiniz). Bunu yaparken tabi ki disk üzerinde bazı harfler ve sayılar görmüşsünüzdür. Aslında disk üzerinde orda gördüğünüz sayılar yok, sizin gördüğünüz diskin okunduktan sonra decode edilmiş hali. Bunun yapılma sebebi de basit olarak disk'i belli bir kontrol altınca tutabilme.

Bunu bir miktar açsam sanırım daha iyi olacak. Eğer biz bu yöntemde olduğu gibi diske bir şey yazarken bu bilgiyi kodlayıp, işlemeden yazsaydık, hemen hiçbir şeyi takip edemezdik. Örneğin bu tür bir işlem olmadan, okuduğumuz track bozuk mu değil mi anlayamazdık. İşte bunu engellemek için checksum ve kodlama vasıtasıyla sağlanan bir kontrol mekanizması vardır. Track Disk Device bütün bu kodlamayı ve checsum'ların ayarlanmasını tamamen üstlenir, fakat biz ille de bu işi hardware vasıtasıyla yapacağız dersek bu sefer bütün bunlara dikkat ederek bilgiyi yazarken kodlayıp, geri alırken de decode edip kullanmamız gerekir. Ana hatlarıyla TrackDisk olayı bundan ibaret.

Dos biraz daha farklı bir olay. Yukardaki sistem bir çok okurun da fark etmiş olacağı gibi oldukça zahmetli ve bir miktar kontrolden uzak. En azından directory gibi bir kavramı yok, ve bu yüzden neyin nerde olduğunu bulmak imkansıza yakın. İşte bu yüzden Dos var. Dos'un yaptığı iş, basit olarak TrackDiskDevice kullanarak diskleri belli bir düzen içinde tutmak. Bu da hangi dosya nerde, diskte ne kadar boş yer var, diskin adı ne gibi bilgileri Root Block denilen yerde ve dosyaların headerlarında tutmakla oluyor. Daha öncekinin aksine bir şey save etmek veya yüklemek çok kolay. Siz sadece dosyanın ismini veriyorsunuz, Dos da gidip bu isimdeki dosya hakkında bilgi arıyor. Bu bilgiye ulaştığında, burdan adresini, uzunluğunu ve nerelerde oturduğunu öğrenip peşine düşüyor ve track track okuyup çıkartıyor.Buraya kadar anlatmış olduğum genel Dos sistemiydi. Bunun kendi içinde iki ayrımı var, bunlar da daha önceden söylediğim gibi Old File System ve Fast File System. Bunların temelde birbirlerinden farkı diski okuma yöntemleri. Asıl olarak hard-diskler için geliştirilmişte olsa FFS floppy diskler için de uygulanabiliyor. Bu özellikle KickStart 2.0 ve üstü için oldukça kolay. Ne gibi bir avantajı var diye sorarsanız disk başına 40K'ya yakın, daha fazla bilgi depolanabiliyor ve bu bilgilere ulaşım daha hızlı.

Diskle bilgi alış veriş yöntemleri çok basit hatları ile böyle. Şimdi gelelim bir bootblock'un bu bilgiler vasıtasıyla debug edilmesine.

Piyasada gördüğümüz bir çok oyundan önce bir intro çıkar ve size oyunun kim tarafından kırıldığı filan gibi bilgiler verir. Eğer disk dos diski ise bunu çıkartmak oldukça kolaydır, sadece startup-sequence'dan söz konusu dosyayı çıkarmak yeterlidir. Fakat eğer disk TrackDisk ise bu iş o kadar da kolay olmaz.

Burada yapmamız gereken bootblock'a bakmaktır. Zira bu tür işler genelde bootblock ile yapılır. Cracker programı kırdıktan sonra diski crunch eder ve oluşturduğu boşluğa orjinal bootbloğu yerleştirir. Bundan sonra da yükleyici kısmı bootbloğa yazar. Bu kısmın yaptığı iş, ilk önce introyu, daha sonra da oyunu yüklemek.

Genelde uygulanan prosedür bu olduğundan bootblockta bu tür bir şeyi bulup daha sonra da atlatmak o kadar zor değildir. Fakat burda hem yerimiz hem de yazının teknik kapasitesi el vermediğinden ben sadece TrackDisk Device ile yapılan yolunu anlatacağım. Zira tamamen hardware ile yapılan kısmını hem farketmek, hem de çözmek oldukça güç. Çünkü bunun belli bir kalıbı yok.

Aramanız gereken rutin yaklaşık şunun gibi bir şey

```
Rutin:
move.l #$70000,$0028(a1)   ;LOAD ADRES
;DISK ADRES=#BLOCK*$200
move.l #Block*512,$002c(a1)
move.l #Uzunluk,$0024(a1) ;UZUNLUK
move.w #$0002,$001c(a1)   ;READ KOMUTU
jsr    -456(a6)           ;DOIO
Rts
```

Bu basit bir bootloader. Rutini bulduktan sonra ister introyu diskten alabilir, isterseniz de tamamen devreden çıkarabilirsiniz.

Bunu yaparken tavsiyem, MasterSeka kullanmanız olacak. RS (read sector) komutu ile diskin ilk iki bloğunu Chip Mem'in bir yerine yükleyip bu adresten oniki sonrasını disassemble ederek başlayabilirsiniz. $40000'e yüklediniz diyelim o zaman "D $4000C" komutunu vereceksiniz.

Bunun tersini yapmaya kalkmanızı, yani böyle bir diske kendi intronuzu ne yaptığınızı bilmeden atmaya çalışmanızı tavsiye etmem, zira bu tür bir şey yaptıktan sonra belki oyun çalışabilir, fakat hiç beklemediğiniz bir yerde bir sorunla karşılaşabilirsiniz. Bol bootblocklu günler.

KIVILCIM HİNDİSTAN

MARMARA BİLGİSAYAR'DAN

AMIGA DERGİSİ OKURLARINA BİR BÜYÜK HİZMET DAHA

LC 200 R
(Teknolojik Devrim)
3.400.000.-TL.
KDV Dahil

Star LC 200 R

Baskı Metodu	: Serial Dot Matrix		
Printer Kafası	: 9 Pin		
Baskı Hızı	:	12 cpi	10 cpi
	HS-Draft	225 cps	200 cps
	Draft	180 cps	150 cps
	NLQ	45 cps	37 cps
Baskı Yönü	: NLQ, HS-draft, draft mode: bidirectional, logic seeking Graphic mode: unidirectional logic seeking		
LF (inç)	: 1/6, 1/8, 7/72, n/72 ve n/216		
Print Buffer	: 16 KByte		
Satır Uzunluğu	: 80 Kolon (10 cpi'da)		
Emulasyon	: ESC/P, IBM Proprinter III		
Fontlar	: NLQ : Courier, Sanserif, Orator, Script Draft : Sanserif - Incl, italics		
Renkler	: Sarı, turuncu, kırmızı, yeşil, mavi, mor, siyah		
Boyutları (mm)	: 135 x 440 x 334		
Ağırlık (kg)	: 6.3		
Kağıt Boyutu	: A4		





StarJet SJ-48

Baskı Metodu	: Inkjet			
Printer Kafası	: 64 Nozzle (Textmode 48, IBM graphic 60, double height 64)			
Baskı Hızı	:	15 cpi	12 cpi	10 cpi
	Ekonomik	124 cps	100 cps	83 cps
	Yüksek Kalite	124 cps	100 cps	83 cps
LF (inç)	: 1/6, 1/8, n/60, n/72, n/180, n/216, n/360			
Print Buffer	: 26 KByte (Download'da 4 KByte)			
Emulasyon	: ESC/P, IBM Proprinter X24 E, NEC (graphic)			
Fontlar	: Roman, H. Gothic			
Boyutları (mm)	: 47.5 x 310 x 216.5			
Ağırlık (kg)	: 1.8			
Kağıt Boyutu	: A4			

SJ 48
(InkJet)
5.000.000.-TL.
KDV Dahil

SİPARİŞLERİNİZ İÇİN AMIGA DERGİSİYLE İRTİBAT KURUN
Tel: 9 (1) 349 96 35





ENTITY

25 Yaşında güzel bir sarışın olan kahramanımız Anthemis, oyunda dinazorlarla savaşıp, canavarları öldürmeye çalışıyor.



Merhaba dostlar. Yepyeni ve çok güzel bir oyunla karşınızdayız. Shadow of The Beast tipi oyunları sevenler sakın bu oyunu almamazlık etmesin. Loriciel firması tarafından hazırlanan bu oyunun grafikleri tek kelime ile mükemmel. Oyun esnasırda arka plan grafikleri sizi adeta esir ediyor. Oyunun müzikleri ise her ekranda değiştiği için asla sıkılmıyorsunuz.



Dinazorlardan kılıcın parçalarını alabilirsiniz.

Gelelim oyun hakkında bazı bilgilere. Oyun dört disketten oluşuyor. İlk disket demo disketi. Bu diskette kahramanımızın nasıl o hale geldiğini mükemmel grafikler eşliğinde öğrenebiliyorsunuz. Oyunun diğer bölümlerinde ne tür olaylarla karşılaşacağınızı yine burda görebilirsiniz. Bu nedenle demoyu bir kere seyretmekte yarar var.

Oyunumuz ikinci disketten doğrudan yüklenebiliyor. Kahramanımız dünyada yaşayan sade bir vatandaş. Fakat merakı yüzünden dünyayaya düşen bir kılıcı kurcalıyor ve **XEROX** gezegenine ışınlanıyor. Oyuna prehistorik çağda başlıyorsunuz. Bu arada kahramanınız çok tatlı bir bayan (*bunu da ifade etmessem çatlarım*). Ateş gücünüz fena değil, fakat enerjiniz yavaş yavaş azalıyor. Onun için mümkün olduğu kadar hızlı hareket etmeye çalışın. Dediğim gibi oyuna başladığınız prehistorik çağda en çok dikkat etmeniz gereken üstünüze doğru gelen şirin ve minik dinazorcuklar. Bu hayvancıkları kesinlikle vuramıyorsunuz. Sayılarıda bir hayli fazla ve olup olmadık yerde gelip enerjinizi azaltıyorlar. Diğer tehlikeli düşmanlarınızdanbiri de küçük kuşlar. Hızla hareket ederek üzerinize dalış yapıyorlar. Bunları görür görmez çapraz ateş ederek vurmaya çalışın. Vuramazsanız hızla kaçın (*yere çömelmek iyi bir çözüm değil*). Amacınız büyülü kılıcın parçalarını toplamak. Tabii her zaman olduğu gibi bu o kadar kolay değil. Çünkü bu parçaları dev kuşları ve canavarları öldürerek topluyorsunuz.

Oyunun başlangıcında hızla ileri doğru koşmaya başlayın (*dinozorcukların üzerinden atlamayı unutmayın*). Bir süre ilerlediğinizde yerde bir mesaj goreceksiniz. Bu mesajın uzerine çömeldiğinizde ilk kılıç parçasını nerede bulacağınızı size gösterecek. ileriye devam ettiğinide yerde bir elmas var onu aldığınızda size büyülü taşlardan oluşan bir yol açacak. Uğraşacak vaktiniz varsa bu taşların üzerinden atlayarak yukarı çıkın, yanlız dikkat edin taşlar üzerinden zıpladığınız anda yok oluyor ve bir süre ortaya çıkmıyor. Bu nedenle hareketlerinizi yavaş yavaş yapmakta yarar var. En son taşa geldiğinizde kılıcın bir parçasını ve kristalleri göreceksiniz. Bunları alın. Kristaller size ateş gücü kazandırıyor. Ama ben bunları yapamam derseniz hiç kayalara tırmanma-



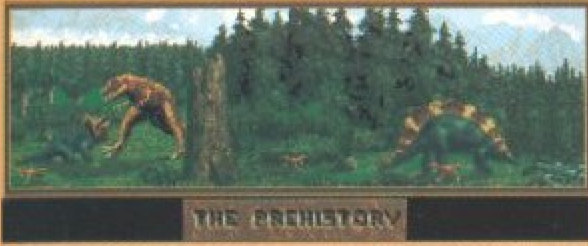
Bölümü bitirdiğinizi sanıyorsanız aldandınız. Sizi zorlu bir rakip bekliyor.

dan devam edin, böylece oyunun ilk bölümünü de bitiremezsiniz. Bu arada yoldaki parlak küreleri alın onlar size enerji veriyorlar. Gölün üzerinden atlayın ve oradaki canavarı öldürüp kılıcın parcasını alın.

İlerledikçe ikinci mesajın bulunduğu yere geliyorsunuz, ama hemen mesaja ve yanındaki enerjiye atlamayın önce elması alın.

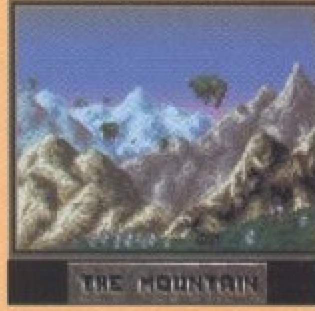


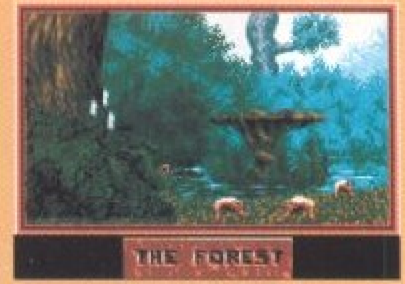
İşte rakibiniz dino, bölüm sonu canavarı sizi bayağı zorlayacak. Bu boyda bir dinazorla boğuşmak oldukça zor. Kolay gelsin, ne diyelim !



Dinazorlar sizi bekliyor.
Sizin için zorlu düşman olacaklar.

Dağlarda hoplamaya zıplamaya hazır olun.





Orman birçok düşmanın yatağı.
Berbat bir yer.

Çünkü elmasın ışınları arkanızdaki kuş yuvasının ağzını kapatacak ve siz işinizi rahat rahat yapabileceksiniz.

Yine buralarda size büyülü yollar açan elmaslar var. Bunları toplayın. Bu yolları kullanarak yukarı çıkın. En yukarı vardığınızda parlak bir nesne var. Onu alın sizi başka bir yere gönderecek orada ilerleyerek önce kuşu öldürün. Enerji kristallerini alın. Tepenizde duran kanatları alın ve hemen sol üst çapraza doğru uçun. Yeterince hızlı uçabilirseniz extra life ve enerji olan bir kayanın üzerine inebilirsiniz. Aşağı indikten sonra geçmeniz gereken küçük göller var. Bu gölleri geçerken timsahlara dikkat edin. Artık bölümün sonlarına geldiniz. Buralarda yukarı giden yollar var. Onları kullanarak yukarı çıkın ve dev kuşları yok edin. Son kılıç parçasını aldıktan sonra hızla ileri gidin ve açılan kozmik kapıdan içeri girin.

Tabii bölüm bitti sanıp derin bir oh çekeceksiniz. Ama yanılıyorsunuz, önce dev canavarı öldürmeniz lazım. Ondan sonra rahatlayın, çünkü ikinci bölüme geldiniz.

İkinci bölümde dikkat etmeniz gereken tehlikeler arılar, sülükler ve uçan balıklar. Bu bölümde kayalık yerlerde ve sarp uçurumlarda ilerliyorsunuz. Kılıçları, dev kertenkeleleri yok ederek alabilirsiniz. Tabii bu kertenkeleler öyle minik ve savunmasız değiller. Tavsiyem alttaki kertenkeleyi öldürün ve enerji kaybetmekten korkmayın çünkü hemen arkasında iki enerji pili mevcut.

Bu ekranda iki farklı silah var. Oyunu hazırlayanlar sağolsunlar kahramanımızı düşünüp değişik bir şeyler de koymuşlar. Bu silahlardan biri ekranın ortalarında çıkıyor. Kesintisiz ve uzun ışınlar gönderen bir lazer. Gücü bir hayli yüksek. Arılar ve benzeri yaratıkları bir atışta öldürebilecek güce sahip. İkinci silah ise çok değişik. Bir cins enerji topu, bu silah ile yanınıza yaklaşan düşman yaratıkları bir kere ateş ederek yok edebiliyorsunuz. Ateşe bastığınızda ellerinizden çıkan enerji en yakınınızdaki yaratığın üzerine gidiyor ve onu yok ediyor. Kısaca hedefi ıskalamıyorsunuz.



Dağlarda arılarla mücadele edeceksiniz.

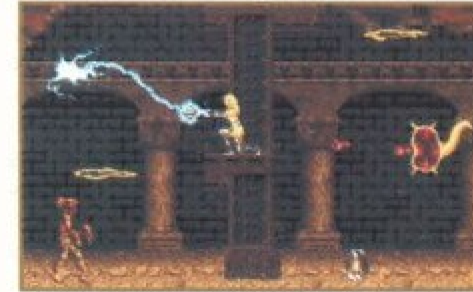
Bu bölümde ayrıca büyülü kayalar var. Bu kayalar bölümler arasında ulaşımı sağlıyor. Bunların üzerinde dolaşırken çok dikkatli olun, çünkü bazıları siz üzerine atlacığınız zaman aşağıya doğru inmekte.

Üçüncü bölüm (*geçebilirseniz*) ormanlarda geçiyor. Buralarda sinek gibi minik hayvancıklar tepenizden eksik olmuyor. Bu bölümü bitirdiğiniz zaman sırasıyla deniz altında ve su altı mağralarında ilerlemeye devam ediyorsunuz. Tabi bu arada karşınıza su altı adamları, deniz atları ve değişik balıklar çıkıyor.

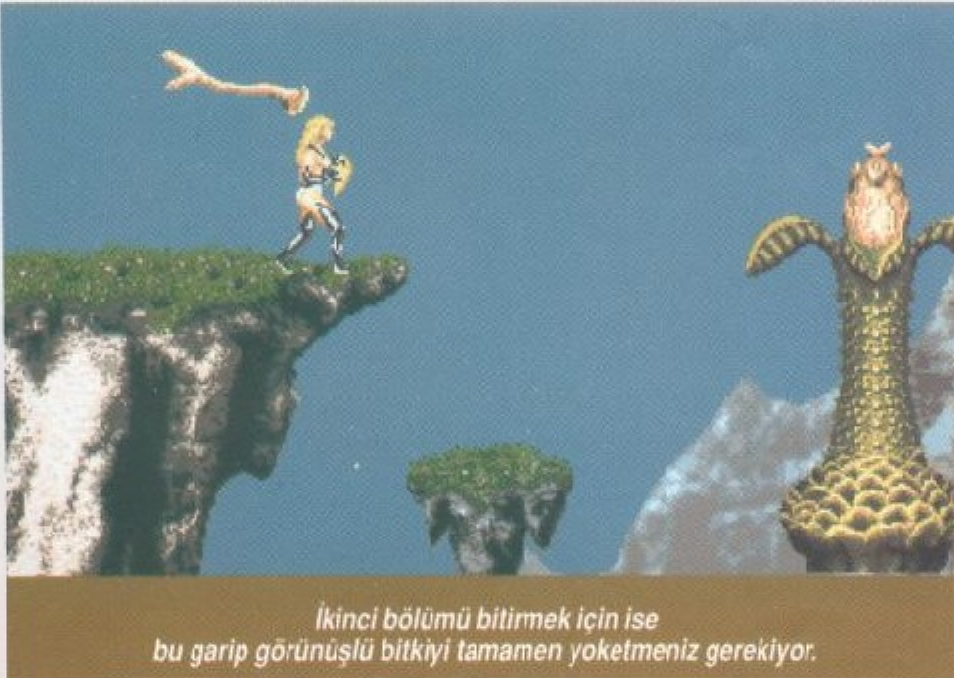


Bu yolun sonu yok siz iyisimi geri dönün. Ama önce yukarıya bir zıplayın.

Bütün bu bölümleri geçtikten sonra finalde kötü kalpli büyücünün yaşadığı yere geliyorsunuz. Burada karşınıza büyücünün köleleri çıkıyor. Bunlar şimdiye kadar karşılaştığınız en güçlü rakipler. Burada da canavarları alt edebilirseniz final sahnesinde canavar büyücü ile karşılaşıyorsunuz. Büyücüyü yok etmek için kullanabileceğiniz yegane silah enerji topu. Onu bulabilirseniz işiriz biraz daha kolay olacak. Büyücüyü yok ettikten sonra gezegeni kurtarıyorsunuz. Sizi gezegene yardıma gönderen büyücü sizi kutluyor ve oyun bitiyor.



Büyücü üzerinizde çeşitli tuzaklarını deniyor.



İkinci bölümü bitirmek için ise bu garip görünüşlü bitkiyi tamamen yoketmeniz gerekiyor.

Evet dostlar oyun kısaca böyle. Size tavsiyem en kısa zamanda bu oyunu alın ve oynamaya başlayın. Hepinize iyi şanslar. Şimdiden bileğiniz kuvvetli, Joystick'iniz sağlam olsun.

Özgür Gürsu









Strateji severler, daha geçen ay History Line oynayıp bayağ eğlenmiştik. Daha onun tadı damağımızdayken, aynı firmadan, önceki oyundan farklı olarak sadece ileri bir yüzyılda geçenini yapmasının mantığını anlamıyorum. Herhalde böylece bizi bu tip oyunlardan bıktırmak istiyorlar. Ama başaramayacaklar. Sadece kendilerini kötüleyip başka firmalara yöneleceğiz o kadar. Startejilerden vazgeçmek mi? Asla!



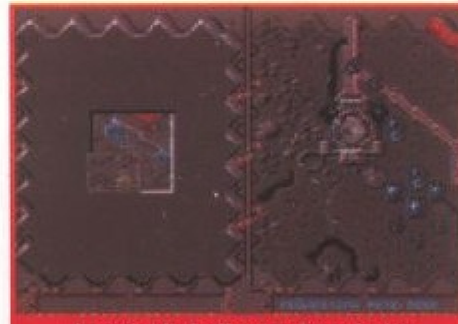
Oyunun menüleri diğer oyunların menülerinden pek farklı değil

Aslında oyunu History Line'ı oynayanlara tekrar anlatmak boşa kürek çekmek olur. Ama bir yolunu bulup History Line oynamayı kaytaranlara anlatsak fena olmaz. Belki bir kaç kişiyi kandırıp Strateji severler tarafına çekebiliriz. Oyun bu iş için biçilmiş kaftan, çünkü yeni başlayanlar için oldukça eğlenceli ve basit gelebilir. Hele iki kişi oynandığında strateji yönü daha da güçleniyor. Yoksa bilgisayar tam bir geri zekalı gibi oynuyor. Yani rakip olarak hiç zevk veremiyor.

Oyun iki disketten oluşuyor ama bir garipliği var. Arada bir üçüncü disketi istiyor. Böyle yaptığında ikinci disketi takdığınızda yoluna devam ediyor. Güzel güzel grafikler çıkarıyor. Fakat bende bundan sonra iki kere kitlendi. İki kere de kitlenmeden devam etti. İki kişilik oynarken ise hiç kitlenmiyor. Garip ama gerçek, Robert Ripley'in hikayelerine benzedi.

Oyunun genel görüntüsü şöyle;

Oyun, bütün Blue Byte stratejilerinde olduğu gibi bölümlere ayrılmış durumda. Bir sonraki bölüme geçmek için öncelikle rakibimizi o bölümde yenilgiye uğratmamız gerekir. Bunun üzerine bilgisayar bize bir kod veriyor. Kodu kullanarak diğer bölüme geçebiliyoruz. Bu kod beş harfli. History Line'da bu kodları bulmak çok kolaydı. Çünkü günlük yaşamdan alınan kodlardı. Battle Isle 2'de ise biraz daha bilimsel kodlar kullanıldığından uydurarak kod bulma işi biraz zor. Yani bulunmuyor. İlla oynayıp, yenip öyle almak lazım.



Joystickle kullanımı hem kolay hem de çok rahat.

Menüler ise basit. Diğer oyunların aynı. Niye hiç bir değişiklik yapmamışlar anlamıyorum. Tembellikten herhalde.

START: Oyuna başlama.

OPTIONS: Kodu ve diğer işlemlerin yeri. İki oyuncu, oyun paleti vs. gibi işlemler buradan yapılır. Ayrıca savaş grafiklerinin de buradan kapatıldığı rivayet ediliyor ama ben kapatamadım.

DISK: Disk işlemleri olduğunu söylemem gereksiz.

EXIT: Meşhur çıkışımız.

Oyun içi kontrolleri ise hem Joystick ile



Birlikleinizin güçlerini iyi gözlemleyin.

hem de mouse ile oluyor. Ama Mouse kullanımı o kadar iyi değil. Tavsiyem Joystick kullanılması. Hem kontrolü rahat hem de iki kişi oynarken Mouse'un saçmalamaları yok.

Joystick hareketleri oldukça basit. Oyunda iki bölüm var. Birincisi hareket ikincisi ise saldırı. Bu iki bölümde de Joystick'in ateş tuşuna basılıp yukarı aşağı ve sağa sola hareketleri ile yapılan işlemleri kolayca anlayabilirsiniz. Anlayamayanlar derginin üçüncü sayısını açıp History Line isimli oyunu okusunlar.

Üretim Factory'lerde (fabrika) yapılıyor. İlk bölümde Factory yok. O yüzden üretim yapacağım diye yırtınmayın. Üzerinde F harfi yazılı binalar Factory D harfi yazılı binalar ise Depot (depo). Depolarda sadece tamirat yapabilirsiniz. Üretim ve tamirat için her tur alacağınız enerji puanları o turda yapabileceğiniz üretim ve tamiratı sınırlar. Tabi hiç bir şey yapmayarak bu enerji puanlarınızı biriktirebilirsiniz. Böylece ilerisi için yatırım yapmış gibi olursunuz.

Savaşlarda yine savaş yapan birliğin savaş yapma sayısı göz önüne alınmış. Birlik her savaşa girdiğinde adının yanında bir yıl-



Güçlü bir savunma sağlayabilmek için topçularınızı iyi eğitmelisiniz.

ANINDA TAMİR EDİYOR

dız belirir. Altıncı savaşın sonunda birlik hala duruyorsa bu yıldızlar bir haç şeklini alırlar. İşte yenilmez bir birliğiniz oldu. Birliğinizi altıncı savaşın sonuna kadar ayakta tutmak içinse her savaşın sonunda yapabiliyorsanız tamir ettirin. Topçularınızın elit olması daha kolaydır çünkü göğüs göğüse çarpışmaya girmek zorunda değillerdir. Eğer sokarsanız sonuç zaten hezimet olur. O yüzden topçularınızı daima cephe gerisinde tutun. Elit olduklarında inanılmaz bir vuruş gücüne sahip olurlar. Yani kısacası savaşı kazanırsınız. Tabi rakibe böyle bir şans tanımamanız gerekli.

Moon of Chromos'ta belki en iyi olan şey daha önce düşünülmemiş olan arazi ve silah çeşidine göre tarafların birbirlerine üstünlük göstermeleri. Eskilerinde oynadıysanız hatırlarsınız, bir tank birliği bir piyade birliğine saldırdığında aynı sayıda kayıp verirlerdi. Burada ise tank birliğinin tipine göre düşman piyade birliğine çok ağır kayıplar verdirebiliyorsunuz. Ayrıca aynı tip birlikler karşılaştığında arazi şekline göre kayıplar belirleniyor.

Starteji olarak yapabileceğiniz pek fazla değişiklik yok. Klasik Blue Byte taktiği uygulayın. Önce savunmaya çekilin. Savunmanızı genellikle Factory veya Depot'ların yakınında kurun ki tamir işlemleri için fazla uğraşmayın. Kara kuvvetleriniz düşman saldırı gücünü tutsun. Topçularınız rakip topçular üzerinde Elit olsun. Daha sonra düşmanın kara birliklerini yok edin. Vee, ana karagahını ele geçirin. Ya da tüm birliklerini yok edin. Yalnız, savaşı ne kadar önce bitirirseniz o kadar fazla puan alırsınız. Üretimlerde uzun menzilli silahların üretimine önem verin.

Savaşın sonunda size bir istatistik veriliyor. Bu istatistik tur başına güç kaybını ve kazancını gösteriyor. Savaştaki kaabiliyetinizi de böylece grafiksel olarak görmüş oluyorsunuz.



İstatistiklerde savaşın nasıl gelişip ona erdiğini görebilirsiniz.

Oyun olarak vakit geçirmesi göz önüne alınırsa iyidir. Ama bundan önce çıkanlarla arasında en ufak bir fark yok. Sadece grafikler. Eskisinde yeşil arazilerde yapılan savaşlar volkanik CHROMOS gezegenine kaydırılmış. Dağlık ve karanlık arazi grafikleriyle sadece oyunun atmosferini değiştirmişler. Hatta oyun History Line'ın o heyecanlı havasını bile yakalayamamış. Strateji



Piyadelerinizin bir zaferi daha. Zafer atışıyla bunu kutlayalım.

yönünden yine zayıf. Topçu birlikleri her zaman önemli rol oynuyor. SSI'ın Blue Byte'a biraz ders vermesi gerekir. Savaşta her ne kadar topçu birlikleri önemli rol oynuyorlarsa da savaş stratejisi toplu olarak sağlanmalıdır. Tek başına savaş kazanan topçu birliği anca filimlerde olur.

İki kişi oynanacaksa ona bir lafım yok. Tabi iki kişide aynı stratejik güçlülükte olamalı. İşte o zaman bir bölüm yaklaşık üç gün filan sürer. Her şeye rağmen bu strateji yokluğunda bu oyunu oynamakta yarar var. Yeni bir şeyler çıkana kadar kolay gelsin.

Barış Okan

SES	BLUE BYTE 2 DİSKET 1 Mbyte Billboard'da 7 Numara	GRAFİK
75		75
GENEL	70	

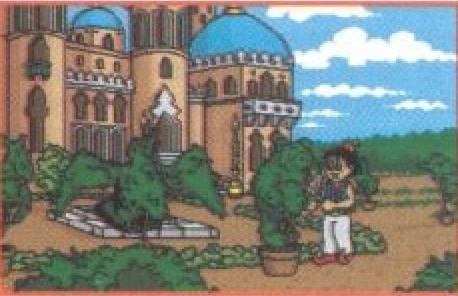






Leyla ile Mecnun'u biliyordum da Sinbad ile Leyla'yı daha yeni öğrendim. Yeni bir halk hikayesi olsa gerek. Ne olursa olsun, bu oyunda Sinbad küçük şipşirin bir arap. Ne bir dudağı yerde ne de bir dudağı gökte. Çok zeki. Düşmanlarından zekası yardımıyla kurtuluyor. Çok hızlı ve atik.

Ne yazık ki aşık olduğu Prenses Leyla kötü bir büyücü tarafından kaçırılıyor. Sarayda bahçıvan olan Sinbad, Leyla'nın kaçırılmasında suçlu bulunup hapise atılıyor. Hapise atılması bir şey değil de Leyla'sı kötü büyücünün elinde asıl o problem. Hapisten kaçıp Leyla'ya yardım etmesi gerek. Eh artık Joystick'i elinize alın da yardım ediverin. Yalnız bir şey var. Yeterince akıllı veya hızlı değilseniz şimdiden yavaş yavaş Joystick'i yerine koysanız iyi olur.



Sıradan bir bahçıvanken bir kahraman olmaya ne dersiniz?

Oyunumuz Sinbad hapisteyken başlıyor. Solda bulunan hazine sandığını açarsanız kapının anahtarını alırsınız. Sizin hapishane kapısına benzeyen tüm kapıları bu anahtarla açabilirsiniz. Oyunun ilginçliği ilk kez bir platform oyununda karakterin bir Inventory'si olması ve bu Inventory'den istediğiniz eşyayı elinize alıp kullanabilmeniz. Neyse devam edelim. Sağa doğru gittiğinizde karşınıza çıkan gardiyanı biraz kaçak dövüşerek haklayın. Kaçak dövüşmekten kastım ona vurup kaçmanızdır. Sakın gardiyana kılıcınızdan başka bir şeyle değmeyin yoksa enerji kaybedersiniz. Yine sağa doğru gidin. Üç tane kapıyla karşılaşacaksınız.

Bu kapılardan baştaki ve sondakine girebiliyorsunuz. Orta kapıdan çıkabiliyorsunuz. Sağdaki kapıdan geçersenizde bir mahkumla karşılaşırsınız.

Bu arada Sinbad'ın başının üzerinde çıkan lamba ne diye sorarsanız? O lamba çıktığında Space tuşuna basarsanız ne olduğunu anlarsınız. Lamba çıkan yerde ya bir işlem yapılacaktır ya da bir olay anlatılıyordur. Eğer biraz İngilizceniz varsa Space tuşuna basmakla neler olup bittiğini rahatlıkla anlayabilirsiniz.



Ormandaki arıları yok ettiğiniz zaman işiniz daha da kolaylaşıyor.

Evet, mahkumla karşılaştınız ve lamba çıktı. Space'e bastınız ve size, ona yardım ederseniz onun da size yardım edebileceğini söyledi. Mahkumu asıldığı yerden kurtarmak için öncelikle mekanizmayı çalıştıran kolu bulmanız gerekli. Sağda bulunan duvarı kılıcınızla yıkarsanız gizli bir odaya gelirsiniz. Buradaki mücevherleri toplayın. Şimdi sola doğru gidin ve merdivenden çıkın. Sağda yılan oynatan bir mahkum göreceksiniz. Altmış adet mücevher getirirseniz yılanı size verebileceğini söylüyor. Sola doğru gidip bütün mücevherleri toplamaya çalışın. Solda yukarda yani yolun sonunda açılmayan bir kapı var. Orası çıkış kapısı. Şimdilik çıkamıyoruz.

Topladığınız mücevherleri yılan oynatan mahkuma götürdüğünüzde yılan sopa gibi sertleşiyor ve sizin oluyor. Sanırım ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuzdur. Yılanı alt kattaki mahkumun oraya götürün. Mekanizmanın önüne gelince lamba çıkar ve Space'e bastığınızda mahkum aşağıya iner ve kurtulur. Bunun karşılığında size bir kilit açacağı veriyor. En yukarıda açamadığımız kapıyı bu anahtarla açabiliyoruz.

Açamadığımız kapıdan da geçtikten sonra gardiyanların dinlenme odasına geliyoruz. Sağa doğru gidin ve aşağıya inip sola doğru yani ziyafet masasının oraya gidin. Orada bulunan gardiyanı da malum yolarla halledip sandığı açın ve içinden çıkanı alın. Şimdi sağa doğru gidin sakın aşağıya düşmeyin. Önce en sağdaki mücevherleri toplayın. Daha sonra aşağıya atlayın. Demin sandıktan çıkan şeyin ne işe yaradığını burada anlıyorsunuz. Küplerin içinde bir maze saklı aslında. Doğru sırada ışınlanmaları kullanırsanız yukarı çıkarsınız. Doğru küpü ise biraz önce sandıktan aldığımız eşya işaret ediyor.



Maze'in küp şeklinde olanını ilk defa bu oyunda gördüm.

Doğru küplere girdiniz ve çıkışa doğru ışınlandınız. Bundan sonrası kolay gardiyanları halledin ve yukarı doğru çıkın. Dışarı açılan kapıdan da çıktıktan sonra artık özgürsünüz. Birinci bölümün sonu. Bonuslar v.s.'ler filan.

Artık derin bir ormandasınız. Bu ormanda da hazinelerimiz altın paralar. Bolca bu paralardan toplamanız gerekli. Ağaçlara çarptıkça düşen yapraklar çok güzel. Neyse sağa doğru gidelim. Arılara dikkat. Onlar çok hızlı olduklarından size genelde hasar veriyorlar.

Sağa doğru gidin. İlk köprüye dikkat edin. Aşağıya düşerseniz bir hakkınız gider. İkinci köprüden aşağıya düşebilirsiniz. Aşağıda bol miktarda para ve ekstra hak var. "Nasıl yukarı çıkacağım?" diye sorarsanız. Aşağıda yeşil sandık gibi bir kutu var. O aslında bir teleport. Onun üzerine çıkın ve Joystick'i geri çekin. Böylece yukarda bir yerlere ışınlanmış olacaksınız. Sağa doğru ilerlerken susuzluktan kurumuş bir bitki göreceksiniz. Şimdilik bu bitkiye bir şey yapamıyorsunuz. Devam edin.

Ağaç kovuklarına da girmeyi ihmal etmeyin. Paraların kalan kısmı buralarda. Bir de ağaçların tepelerinde bazı gizli yerler var. Buralardan da bol miktarda para çıkıyor. Yeterince para topladığınızı zannediyorsanız sağdaki kaplumbağanın olduğu yere gidin. Kaplumbağa paraları alınca karşı tarafa bir tünel kazacak. Tünelden geçip kuyuların oraya gelin.













En sağdaki kuyu yukardaki paraları toplamaya yarıyor. Ortadaki kuyu sizi gizli yerlere ışınlayacak. Soldaki kuyu da yaşlı kadının evine. Yaşlı kadından bir kap alıyorsunuz. Şimdi geri dönün.

Ayının bulunduğu yere gelin. Ayıdan aşağıya düşen şeyler sizi vurmak için değil, merak etmeyin. Onlar su. Kap elinizdeyken bu damlaları yakalamaya çalışın. Kabı bu damlalarla doldurun ve çiçeğin bulunduğu yere gidin.

Su dolu kabı çiçek üzerinde kullanın. Çiçek bir asansör haline gelecek.

Çiçeğe binin ve yukarıya çıkın. Sağa doğru sıçrayın, sonra sola doğru sıçrayın. Yolunuza devam edin ve sandıktan devin bulunduğu yere ışınlanın.

Devi öldürün ve sandıktan özel pamuğu alın. Bu pamuğu yaşlı kadına götürün ve yaşlı kadın size bir uçan halı örsün. Tabi uçan halı örmek o kadar kolay olmadığından kadının evi havaya uçacak ve kadın baygınlık geçirecek. Bundan faydalanıp hemen halıyı kapın ve yolunuza devam edin. İkinci bölümü de bitirdiniz. Bonus filan.

Üçüncü bölüm biraz zorlu. Shot'em Up'a kaçıyor biraz. Pervaneli, balonlu bir sürü arap bulutların üzerinde karşınıza çıkıyor ve size zarar veriyorlar. Bunlardan kurtulmak için araplara ateş etmek bir işe yaramıyor. Mutlaka arabı havada tutan mekanizmalardan vurmak gerekiyor. Öyle hemen bir vuruşta da düşmüyorlar. İlla iki üç kere vurmak lazım. Sonlara doğru üç tane havada uçan gemi karşımıza çıkıyor. Hepsinde de üç top var. Bunları vurmanız lazım. Bu bölümde böyle. Bölümün sonunda bir güverteye iniyorsunuz. Artık gemidesiniz. Uğraşmanız gereken bir sürü abuk sabuk canavar var. En tehlikelileri ahtapotlar.

Oyunun gerisini size bırakıyorum. Oldukça zevkli olan bu oyun sadece bir platform oyunu değil. İçersinde daha fazla şeyler barındırıyor. Gerek oynanabilirliği açısından


Kurukafalardan oluşan asansör bayağı etkileyici.

gerekse senaryosu açısından şimdiye kadar gördüğüm bir çok platform oyunundan çok daha iyi. İki disket için "Alayım mı almayayım mı?" diye düşünmeye değmez. Gidip hemen alın. Bu güzel oyunu ben olsam kaçırmazdım. Kaçırmadım zaten. Hepinize bol Leyla'lı günler.

Barış Okan





FIREHAWK

FIREHAWK
FIREHAWK



Hayır, hayır! Yine bir helikopterli oyun. Daha Desert Strike'dan yeni kurtulmuştum. Bu kadar da olmaz. Şimdi işin gücün yok otur bu oyunla uğraş.

Neymiş efendim, Lafia denen bir memlekette uyuşturucu mafyası orduyu ve ülkeyi ele geçirmişler. Gittikçe güçleniyorlarmış. Eh iyi kalpli olan Amerikan ordusu bu işe el atmış. Tam techizatlı bir helikopter ve onun efsanevi pilotu olan Ben'i göndermiş. Bize eşlik etmek üzere de bir de Destroyer (muhrip) görevlendirilmiş. Merkezden gelen görevleri başarıyla tamamlamamızı bekliyorlarmış. Kolay, siz görevi söyleyin.



Helikopteri sakın fazla sallamayın

Birinci görevde, uyuşturucu mafyasının gücünü öğrenmekle görevlendirilen casusumuzu düşman elinden kurtaracağız. Bu kurtarma görevlerini de hiç sevmem. Her seferinde başıma bir terslik gelir. Ya benzinim biter ya da kurşunum. Bazen de tam kurtaracakken vurulurum. Ben vurulmazsam da mutlaka yanlışlıkla casusumuzu vururum. Allahtan bu oyunda casusu vurmak gibi bir durum söz konusu değil.

Görevi aldık. Bir sürü demo. Sonunda helikopter havalanabildi. Hımmm, görüntü ekranı fena değil. O ne, kontroller. Hayır, inanamıyorum. Gerçek helikopter kontrolü. Tepeden bakan bir oyunda bu da yapılmaz ki. Helikopterin içersinden görseydik neyse. Vuruldum işte. Neyse üç adet kalkanım varmış. Kontrollere alışmak biraz uzun sürüyor.



Kendinizi savunmanın tek yolu hızlı olmaktır.

İlk hedefim bana ateş eden şu bot. İşi bitti. Şimdi de karşıda ki evden ateş ediyorlar. Onun işi biraz uzun sürecek gibi. Yok olunca bonuslar çıkıyor. İyi bir şey. Kalkanı ve mermileri tamamladık. Şimdi casusumuzu kurtarmaya gidebiliriz.

Casusumuzu kurtarmak o kadar da kolay bir iş değil. Önce yerini bulmamız gerekiyor. Bu arada adadaki millet boş durmuyor. Allah ne verdiyse bütün silahlarını sanki üzerimizde deniyor. Bütün bu ateş gücünden bağıra bağıra kaçarken helikopterimizin önündeki mecburi istikamet işaretini, ben öyle diyorum halbuki o yanlızca basit bir ok, izlemeyi unutmayın. Çünkü o ok işareti sizi doğruca sevimli casusumuza götürecek.

Casusumuzu bulduğumuz zaman derin bir "oooohhhhh" çekemiyoruz. Önce casusumuzu hedefin içine almamız lazım. Bu işi başarı ile yapabilirsek ekran değişiyor. Ekran değiştiğinde ben casusu kurtardığımı sanıp mutlu olmuştum fakat yapılması gereken başka bir şey daha varmış. Bu kez helikopterimizi arkadan görüyoruz altından bir ip sallanıyor. Adamlar milyonlarca dolarlık helikopter yapmışlar bir merdiven koyamamışlar. Yakınlarda bir yerlerde ise sakar casusumuz var. Gidip ipin yardımıyla casusu almamız lazım. Bu arada karşıdan düşman helikopterleri çeliyor. Tabii biz de boş durmuyor onlara ateş ediyoruz. Helikopterleri vurmak için sağ ve sol tarafta beliren hedeflerin yardımıyla, (düşmanlar hedefe girdiği zaman hedefin rengi kırmızıoluyor) onları vuruyoruz. Joystick'inizi ateşe basarak sağ ve sola hareket ettirdiğinizde hedefe giren düşmanları yok ediyorsunuz. Casusumuz ipi yakalayıp tırmanmaya başladığı zaman sakın ha helikopterinizi sallamayın adam gümbürt diye düşüyor. Halbuki adam gibi birini yollasalardı bu kadar uğraşmazdık. Adamı helikoptere aldıktan sonra bu bölümün sonuna gelmiş oluyoruz. Ama önce sağ salim gemiye dönmemiz gerekli.



Tüm düşman birimlerini yok ederseniz rütbeniz daha çabuk yükselir.



Havaalanını vurmazsanız düşman uçakları işinizi bitirir.

İkinci görev. İğrenç!. Bu sefer üç casusu kurtaracağız. Bu kadarı da fazla artık. Silah kapasitemiz aynı. Değişiklik yok. Her şey aynı. Havalanıyoruz. Aynı grafikler. Adalar biraz değişmiş. O ne? Uçaklar üzerimize geliyor. Zorlu rakipler. Çok da hızlılar.



En büyük yardımcınız destroyerinizdir.

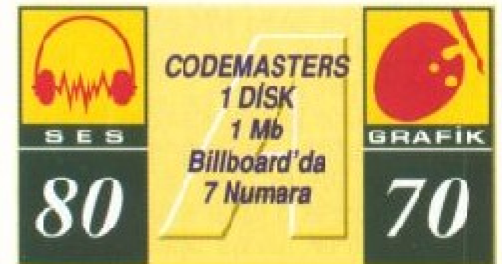
Binaları yok etmenin kolay yolu: tam üzerlerine gidip Fire'a basmak. Böylece binaların tepesine bombalarınızı atıyorsunuz. Makineli tüfekten iyidir. Ama bir dezavantajı var. Binalardan size daha fazla ateş ediliyor. Yani vurulma şansınız artıyor.

Kurtarma işlemleri aynı. Bu oyun feci halde sıkıcı olmaya başladı. Oyunun bundan sonrası sizin, sabırlı insanlar.

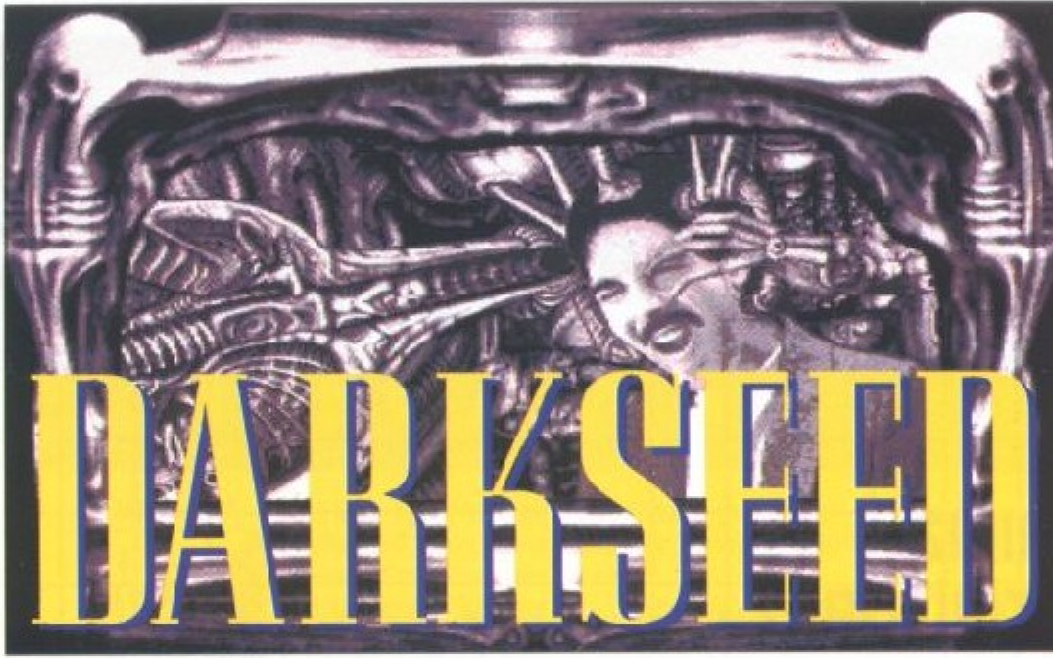
Aslında tek disket için meraklılarının almasına değer. Fakat Desert Strike'ın yanına bile varamaz. Codemasters için yine de başarılı bir çalışma denebilir. Daha önceki oyunları tam bir rezalet örneği idi. Bu tip oyunlara meraklı olanlar Desert Strike'dan bıkmışlarsa bu oyunu rahatlıkla zevk duyarak oynayabilirler.

Birde unutmadan söyleyeyim, oyunumuz A 500 plus'larda çalışmıyor.

BARIŞ OKAN



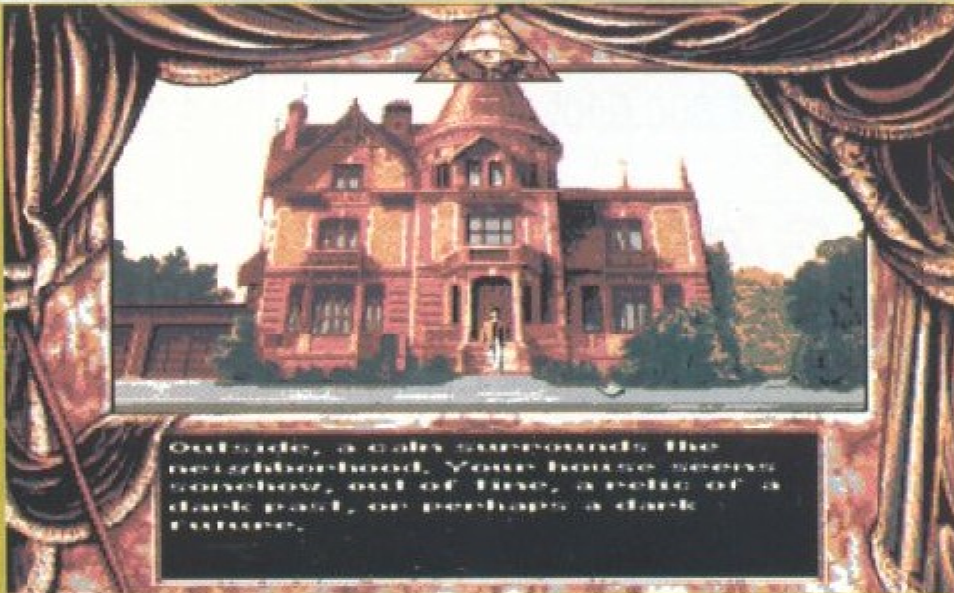






2. sayıda tanıtımını okuduğunuz **DARKSEED** eminim çoğunuzun ilgisini çekmiştir. Adventure oyunlarında yeni bir çığır açan bu oyun her yönden gerçekten mükemmel bir çalışmanın ürünü. H.R.Giger'ın muhteşem çizimleri sayesinde ortaya çıkan oyunu sanırım çoğunuz gördü. Hatta aranızda takıldığı bazı yerlerde cinnet geçiren arkadaşlar bile vardır, bu yüzden tam çözümünü vererek sizi bu dertten kurtaracağız.

Oyunumuz konusu bakımından da hayli ilgi çekici. Kahramanımız Mike Dawson kasabadaki evine yeni taşınmıştır. Mike, her yazar gibi sessiz sakin bir ortam aradığı için bu evi seçmiştir. Oldukça eski bir mazisi olan ev bir çok sır barındırmaktadır. Yeni evini görmek için sabırsızlanan Mike daha eşyaların taşınmasını beklemeden eve yerleşir.



Evin böyle olduğunu bilseniz siz taşınır mıydınız ?

Fakat evde geçirdiği daha ilk gece korkunç bir kabus görür. Kabusda Mike'ın beynine bir embriyo yerleştirilir. Mike bu eve yerleşmekle farkında olmadan hayatındaki en korkunç karabasanın tam ortasına düşmüştür. Artık yapabileceği tek şey kaderini sizin elinize terketmektir.

1. GÜN

Sabah korkunç bir baş ağrısıyla uyanıyorsunuz. Bu baş ağrısıyla bir şey yapmanız mümkün değil. Hemen banyoya gidin ve dolaptan bir aspirin alıp için. Oyunun ikon kontrolleri geçen sayıdaki yazıda açıklanmıştı. Bu yüzden bu konuya fazla değinmiyorum. Yinede kısa bir hatırlatma yapayım. Bir objeyi kullanır veya alırken el ikonuru, incelerken ünlem(!) ikonunu kullanacaksınız. Aspirin alıp baş ağrısından kurtulduktan sonra bir duş alın. Daha sonra sağ taraftaki odaya geçin. Odada bir dolap içinde de yağmurluk var. Yağmurluğu incelediğinizde ceplerinden birinde bir şey olduğunu farkediyorsunuz. Yağmurluğun cebinden bir kütüphane kartı çıkıyor. Aşağıya çalışma odasına inin ve masanın üzerindeki planı alın. Bu plan evin krokisini gösteriyor ve bir gizli geçidin varlığını öğreniyorsunuz. Sağ taraftaki rafları çekin ve gizli geçidin kapısını açın. İkinci kata çıkın ve yerdeki ipi alın. T tuşuna basarak zaman geçirin. Saat 10:00'da kapının zili çalıyor. Aşağıya inip kapıyı açtığınızda postacı size bir kutu veriyor. Kutunun içine baktığınızda bir bebeğin canavara dönüşmesini seyrediyorsunuz.

Daha sonra dışarı çıkın ve kapının önündeki gazeteyi alıp okuyun. Gazeteyi okuduktan sonra sağ taraftaki yoldan evin arka tarafına geçin ve garaja gidin.

Garajdaki arabanın bagajından levyeyi alın. Arabaya binin ve torpido gözünden eldivenleri alın. Arabadan çıkın ve eve geri dönerek tavan arasına çıkın. Çatıdaki büyük sandığı iterek altındaki saati alın. Artık zamanı istediğiniz zaman öğrenebilirsiniz. Levyeyi kullanarak sandığı açın ve içinden günlüğü alıp okuyun. Balkona çıkın ve gizli geçitten aldığınız ipi garip başlı heykele bağlayın. Saat 11:00'de telefon çalıyor. Yatak odanıza gidin ve telefona cevap verin.



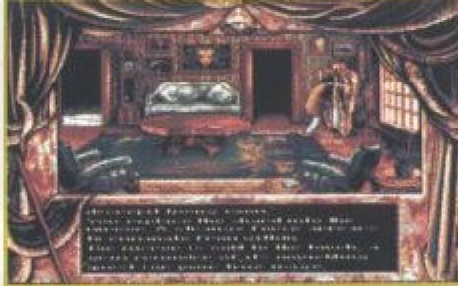
Tavan arasını daha sonra polisten kaçmak için kullanacaksınız.

Arayan kütüphane görevlisi. Telefonu kapattıktan sonra dışarı çıkın ve sağ tarafa devam ederek kasabaya inin. Dükkana girin ve dükkan sahibine para vererek sağ taraftaki Whiskey'i satın alın. Whiskey'i alınca alkolik komşunuz Delbert ile karşılaşıyorsunuz. Bir avukat olan Delbert sizi yarın akşam saat altıda bahçesine davet ediyor. Ayrılırken size kartını veriyor. Bu kart sizi hapise girdiğinizde kurtarabilecek tek şey. Dükkandan çıkın ve sağa devam ederek kütüphaneye gidin. İçeri girdiğinizde yerdeki Bobby Pin'i alın. Daha sonra görevli kızla konuşun ve kütüphane kartını ona verin. Size yeşil kaplı bir kitabı tarif edecektir.

Sol taraftaki kapıdan kitapların bulunduğu bölüme geçin. C bölümündeki kitapların arasındaki yeşil kaplı kitabı bulun ve arasındaki kağıdı alın. Bu kağıt günlükten koparılmış bir parça kağıt ve üzerinde mezarlıktaki mozoleye nasıl girebileceğinizi yazıyor. Dışarı çıkın ve geri dönerek evin sol tarafındaki patikayı takip edin. Mezarlıktaki taş binanın önüne geldiğinizde kapının kenarlarındaki taşlara sırasıyla basın. İçeri girin ve raflarda duran vazoların bulunduğu odaya geçin. Bu vazolar aile fertlerinin yakıldıktan sonra küllerinin muhafaza edildiği vazolar. Sol taraftaki vazolardan birine baktığınızda bir anahtar buluyorsunuz. Bu anahtar evdeki büyük saat kabininin anahtarı. Eve geri dönün ve anahtarı kullanarak saat kabinini açın. Kabinin içinde metal bir plaka üzerinde John McKeegan isminin yazdığını öğreniyorsunuz. Saati kapattıktan sonra aynanın üzerindeki notu alıp okuyun. Artık gün sizin için sona erdi. Saat altıya kadar zaman geçirin ve yatağınıza yatıp uyuyun.

2. GÜN

İlk gece gördüğünüz kabusa benzer bir kabusu bu gece de görüyorsunuz. Kabusunuzda aynadaki aksiniz bir yaratığa dönüşüyor. Sabah yataktan kalktığınızda başınız yine çatlayacak kadar ağrıyor. Bir aspirin yutun ve bir duş alın. Artık zorlu bir güne başlamaya hazırsınız.



Öteki tarafın kapısının bir ayna olduğu kimin aklına gelirdi ?

Aşağıya inin ve garaja gidin. Arabanın radyosunu açtığınızda bir yardım çağrısı alıyorsunuz. Arabadan çıktıktan sonra eve geri dönün. Saat tam 10:00'da postacı geliyor. Postacının getirdiği kutuda bu kez içerdeki aynanın kayıp kırık parçasını buluyorsunuz. Postacı gittikten sonra oturma odasına gidin ve ayna parçasını büyük aynaya yerleştirin. Ayna birden parlamaya başlıyor ve eski haline dönüyor. Artık karanlık bir dünyayla aranızdaki köprü kurulmuş durumda.

Aynadan geçerek karanlık dünyaya gidin. Bu dünya aydınlık dünyanın tam tersidir. Normal dünyadaki herşeyin bu dünyada kötü bir kopyası vardır. En kötüsü ise bu dünyadaki herşey büyük bir tehlike yaratmaktadır.

Aynanın diğer tarafına geçtiğinizde kendinizi garip bir odada buluyorsunuz. Odada garip kozalar bulunuyor. Sol taraftaki kapı yaratıkların bakım odası olarak kullanılıyor. Bu odada yaşam makineleri içinde yarı ölü yaratıklar var. Birde boş bir makine var. Eğer bir hata yaparsanız bu makineyede sizi yerleştiriyorlar. Sağ taraftakinden geçin.

Burası evinizin girişi, yani bu dünyadaki görüntüsü. Sol taraftaki kapı ufak bir odaya açılıyor. Bu odada ışıklı bir masanın üzerindeki planlara bakabilirsiniz. Bu planlarda sizin beyninize yerleştirilen embriyonun ayrıntılarını göreceksiniz. Gerçekten çok ilginç! Bu oda, eğer farkettiyseniz evinizin çalışma odası ve sağ taraftaki kapı ise gizli geçidin kapısı. Eğer bu dünyada bu kapıdan geçmek istiyorsanız normal dünyadaki kapıyı açık bırakmalısınız.Çünkü kapı buradan açılmıyor. Sağ tarafa devam edince Turbo-lift odasına geliyorsunuz. Bu odadaki alet sizi yukarı kata ışınlıyor. Diğer odaya varınca dışarı çıkın. Burası evinizin balkonu. Yerdeki dürbünü alın ve eldiveni kullanarak sağ tarafta iki kapının ortasında bulunan kolu çekin. Böylece kurukafaların bulunduğu yerdeki dış kapıyı açtınız. Oraya geri dönün ve dışarı çıkın.

Dışarı çıktıktan sonra sol tarafa ilerleyin. Yolunuzun üzerine bir kürek çıkana kadar devam edin. Küreği alın ve normal dünyaya geri dönün. Mezarlığa kısa bir gezinti yapın. Mezar odasının önüne gelince sağ tarafa devam edin. Burada ki üç mezardan biri John McKeegan'ın mezarı. Mezarı bulup kürekle kazınca günlükten kopartılmış son bir kağıt parçasıyla karşılaşıyorsunuz. Kağıdı okuyun ve mezarlıktan çıkın. Evinizin önüne geldiğinizde polis tarafından tutuklanıyorsunuz. Suçunuz ise tabiki mezar soygunculuğu. Hapise girdikten sonra yapacağınız ilk iş parayı, eldivenleri ve Bobby Pin'i yastığın altına saklamak olmalı. İşiniz bittiğinde yatağın üzerindeki bardağa benzer metal şeyi alın ve demirlere sürtün. Böylece gürültüyü duyan görevli kapıya geliyor. Ona alkolik komşunuzdan aldığınız kartı verin. Delbert'in bir arkadaşı olduğunuzu öğrenen polis sizi serbest bırakıyor. Hapisten çıkınca duvardaki antika silahı alın ve dışarı çıkarak geri dönün.

Evinizin önüne geldiğinizde evin arka tarafına geçin. Saat tam altıda Komşunuz Delbert yanınıza gelerek sizi bahçesine davet ediyor.

Bahçeye girdiğinizde Delbert'in köpeğiyle oynadığını görüyorsunuz. Delbert bir sopayı atıyor ve köpek geri getiriyor. Alkolik komşunuza dükkandan satın aldığınız Whiskey'i verdiğinizde evine gidiyor. O gidince yerden sopayı alın ve karanlık dünyaya geri dönün.

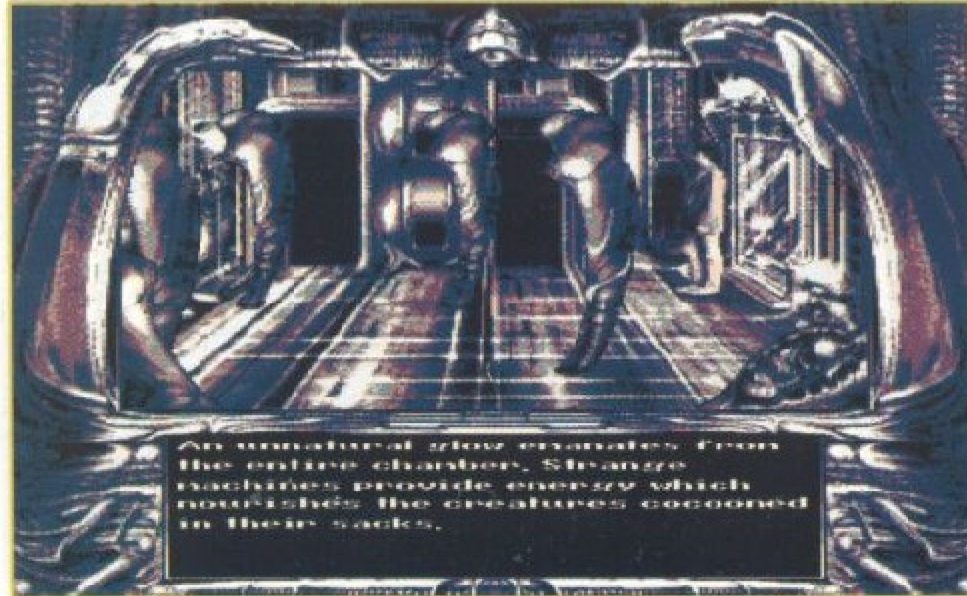
tarafından tutuklanıyorsunuz. Suçunuz ise silahı çalmak. Hapise girince bütün eşyalarınızın sizden alındığını farkedeceksiniz. Eğer yastığın altına sakladıklarınız olmasaydı haliniz haraptı. Eşyalarınızı yastığın altından aldıktan sonra Bobby Pin'i kullanarak kapıyı açın. Koridora çıktığınızda Sargo isimli bir mahkumla karşılaşıyorsunuz. Sargo dediğine göre tam dokuz yıldır bu delikteymiş. Tabii oda çıkmanın yollarını arıyor. Ona Bobby Pin'i verince size tasma şeklinde bir alet veriyor. Bu alet sizi istediğiniz zaman görünmez yapma özelliğine sahip.

Karakoldan çıkınca sağa devam edin. Bir açık kapı göreceksiniz. Fakat kapıda bir nöbetçi nöbet tutuyor. Tasmayı kullanmanın tam zamanı. Aleti takınca görünmez olacaksınız. Nöbetçinin yanından rahatça içeri girin. Fakat çabuk olun. Aslında görünmezlik süreniz size yeterde artar bile. Yine de siz acele edin. İçeri girdiğinizde dev ekranı olan makineyi çalıştırın ve ekranına (!) ikonuyla bakın.

Ekrandaki kadın size önemli açıklamalar yaptıktan kayboluyor. Fakat konuşması bitmeden önce sizin elinizde bir mikrofilm beliriyor. Hemen dışarı çıkın ve normal dünyaya geri dönün. Saat epey geç olduğu için yatağınıza yatın ve iyi bir uyku çekin.

3. Gün

Her gece olduğu gibi bu gecede bir kabus görüyorsunuz. Fakat bu seferki diğerlerinden faklı. Çünkü kafanızın çürüyüp yok olmasını yani ölümünüzü görüyorsunuz.



Aynanın öteki yüzü. Kötülük her tarafta kol geziyor.

Kurukafaların bulunduğu yerdeki kapıdan dışarı çıkın ve sağa ilerleyin. Fakat yolunuzu garip bir yaratık kesiyor. Aslına bu garip yaratık Delbert'in köpeğinin bu dünyadaki korkunç yansımasından başka bir şey değil. Tek çare ise Delbert'in yaptığı gibi sopayı kullanarak onu buradan uzaklaştırmak. Sopayı aşağıya atınca yaratıkta aşağıya atlıyor ve yolunuzdan çekilmiş oluyor.

Yolunuza devam edin ve karşılaştığınız ilk açık kapıdan içeri girin. Burası bu dünyanın polis karakolu. İçeri girdiğinizde polisler

Sabah yine müthiş bir başağrısıyla kalkıyorsunuz. Aspirininizi için duş aldıktan sonra aşağıya inin. Saat 10:00'da postacıdan kutuyu alın. Kutunun içinden bu kez ufak bir el baltası çıkıyor. Dışarı çıkın ve doğru kütüphaneye gidin. İçeri girince sağ taraftaki odaya geçin. Bu odada bir mikrofilm makinesi var. Makineyi çalıştırın ve mikrofilmi makineye takın. Filmde mahzendeki bir taşın altında arabanın anahtarlarının saklı olduğu yazıyor. Makineyi kapatıp dışarı çıkın ve geri dönün.

BODRUM	GİZLİ ODA 1	GİZLİ ODA 2		
MUTFAK	ÇALIŞMA ODASI	MIKE'IN Y. ODASI	BANYO	
OTURMA ODASI	GİRİŞ HOLÜ	ÜST KAT HOLÜ	BOŞ Y. ODASI	
KAR. DÜN.		ÇATI ARASI	BALKON	ARABA
MEZARLIK YOLU	EVİN ÖNÜ		EVİN YANI	GARAJ
MEZARLIK GİRİŞİ		DÜKKAN	DELBERT'İN BAHÇESİ	
LAHİT YOLU	KASABA YOLU	ÇARŞI	BERBER	
UZAK LAHİT	HAPİS. HÜCRESİ	POLİS	KÜTÜPH.	
MOZOLE	MEZARLAR	DERGİLER	GÖREVLİ MASASI	
İÇ MEZAR		RAF A	RAFLAR	RAF D
KÜL ODASI	LAHİT ÇATISI		RAF B	RAF C

ESKİLER	KATAKOMP GİRİŞİ	TURBO ASANS. 2	GÖZLEM ODASI
GÜÇ ODASI	UZAK KTKMP.LAR	TURBO ASANS. 1	HAYAT ODASI
	KATAKOMP YOLU	DİZAYN ODASI	
UZAY GEMİSİ	LİMAN ÖNÜ	LİMAN GİRİŞİ	
ARŞİV BAKÇİSİ	ABYSS YOLU	İLK YARDIM	NOR. DÜN.
ARŞİVLER	ABYSS	LABARAT.	KARANLIK HÜC.ODASI
DREKKETH FABRİKASI	KARANLIK HÜC.ÇIK.	KARANLIK HÜC.GİR.	KARANLIK HÜC.KORİ.

Oyunu daha rahat oynayabilmeniz için size gerekli olan haritalar.

KARANLIK DÜNYA'NIN HARİTASI

NORMAL DÜNYA'NIN HARİTASI



Sonsuz dinlenme odası. Hata yaparsanız yeriniz soldaki boş koltuk olur.

Geri dönerken dükkana uğrayın ve yeni gelmiş olan Whiskey şişesini satın alın. Eve döndüğünüzde saat 11:00'de telefon çalıyor. Telefonun ahizesini kaldırdığınızda karanlık dünyadaki ekranda gördüğünüz esrarengiz kadının metalik sesini duyuyorsunuz. Aynen şunları söylüyor "Aynanın öte tarafındaki hiçbirşey gerçek değil. Sadece aynanın kendisi gerçek. Yani asıl problemimiz ayna. Ayna o dünyaya geçişi sağladığı gibi, aynı zamanda o dünyayı yaratan şey. Telefonu kapattıktan sonra mahzene inin ve yerdeki taşlar arasında gevşek taşı bulun. Taşı ve altındaki anahtarları aldıktan sonra hemen karanlık dünyaya gidin ve küreği bulduğunuz ekrandaki kapıdan içeri girin.

İçeri girdiğinizde yaratıkların bulundukları bölmelerle karşılaşıyorsunuz. Sakın onlara dokunmayın. Bu ekrandaki kapıdan bir başka odaya geçiyorsunuz. Bu odada ana bilgisayara bağlı bir makineyle karşılaşıyorsunuz. Makinenin alt tarafında ufak bir delik var. Bu delik herşeyi yakıp kavuran bir enerjinin tutulduğu bir bölme. Mahzenden aldığınız taşı bu deliğe sokunca enerjinin bu taş üzerinde garip bir etki yaptığını görüyorsunuz. Kızgın bir durumda olan taşı geri aldıktan sonra baltayı klikleyince baltanın sapı ile taş birleşiyor ve işinize çok yarayacak olan bir çekiç haline geliyor.

Normal dünyaya geri dönün ve garaja gidin. Arabanın deposunu dükkandan satın aldığınız son Whiskey'le doldurun. Daha sonra içeri girin anahtarla kontağı çevirin. Motor bir kere çalıştıktan sonra Dark World'a geri dönün ve dışarı çıkınca sol taraftaki kapıdan içeri girin. Eldivenle kolu çekin ve....

Artık oyunun sonu geldi sayılır. Artık yapmanız gereken çok az şey kaldı. Bunların en önemlisi ise geri döndükten sonra aynayı bir daha öte tarafa açılmasın diye kırmak olmalı.

Darkseed tam anlamıyla mükemmel bir oyun. Şimdiye kadar gördüğüm en pratik yükleme metodunu bulmuşlar. Bu muhteşem grafikler arasında gezinirken yüklemeler en aza indirgenmiş. Eğer bir kıyaslama yapmak gerekirse Sierra'nın oyunu olan Larry I kadar az yükleme yapabiliyor.

Nihayet bir oyunu daha beraberce bitirdik. Bir daha ki Adventura'a kadar hoşça vakit geçirmeniz dileğiyle.

Ercüment Sezer

ARS ELEKTRONİK

AMIGA & COMMODORE 64

•İş •Eğitim •Utility •Grafik •Müzik •Animasyon •Mimari Çizim •Kelime İşlem •Masaüstü Yayıncılık ve Oyun Programları tüm versiyonları ile ayrıca,

600 dPi Laser Printer Çıkışı ve Scanner

Uygulamaları ile daima hizmetinizdeyiz. 

☎ : 337 35 97

Pavlonya Sk. Kanberoğlu İşhanı No: 2/4-6-9 KADIKÖY-İSTANBUL

ALFA COMPUTER CENTER

- Parrot PC & Amiga 500 Plus, 600 & C-64 ST
- 1084 S Monitör & 1541-II driver & Printer'lar
- PC-Amiga 500-C 64 oyun ve programları...
- Joystick-Mouse-Disket-Kaset çeşitleri...
- Disket kutusu-Bilgisayar yan ürünleri...
- Komaks bilgisayar ve yazıcı masaları...
- Computer Club üyeliği-Sega Club üyeliği...

- Teleteknik Yetkili Satıcısı -

Nispetiye Cad. Ata Apt. No. 3-F Levent-İSTANBUL

Telefon: 280 14 97

BELLEK BİLGİSAYAR

★ ULTRA PC - STAR, OKI, CITIZEN YAZICILAR
★ AMIGA, COMMODORE 64 ve TÜM YAN ÜRÜNLERİ
★ En yeni oyunlar, Joystick, Mause Türleri
★ Her türlü sarf malzemeleri ve aksesuarlar

✔ Amiga-Dost Klübü üyesi olun her ay 40 adet oyun çektirme hakkınız olsun.
✔ PC-Dost Klübü üyesi olun her ay 2 disket dolusu oyun ve utiiity programlarını BEDAVA gönderelim.
✔ Bir defada 3 Amiga oyun çektirin 1 oyun BEDAVA verelim.
✔ Bir defada 5 adet Commodore 64 oyunu alın. 20 oyunluk paket BEDAVA verelim.

Diğer fırsatlarımızı öğrenmek için lütfen arayın.
Bu ilanla gelen herkese 2 Amiga oyunu verilecektir.

Bağdat Cad. 155/31 MALTEPE - İSTANBUL **Tel : 370 68 28-352 43 90**

BUKET BİLGİSAYAR

OYUN SALONU

- OYUN ÇEKİMİ
- AMIGA VE COMMODORE 64 ALIŞ SATIŞ VE TAMİRİ
- TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ VE TÜM YAN ÜRÜNLER
- KULLANILMIŞ BİLGİSAYAR ALIŞ VE SATIŞI
- AMIGA'NIZI ALIP PC VERİYORUZ

ARAYIN GÖRÜŞELİM.

Osmanağa Camii yanı Pavlonya Sok. No:5
Kadıköy / İSTANBUL
Tel: 347 69 97 - 347 05 13

HOBBY CENTER

- AMIGA oyun çekimi.
- AMIGA Commodore Driver, Monitör, alış satış ve tamiri.
- Commodore 64 Teyp kafa ayar ledi.
- Joystick, Ekran Filtre, Disket Kutusu, Mouse Pad, Disket Çeşitleri, 512K Rram Kartları
- Renkli amatör fotoğraf işleriniz itina ile yapılır.

Türkiyenin her yerine, siparişleriniz APS ödemeli olarak yollanır.

YENİYOL TANZİMAT SOKAK NO. 23A DENİZ APT.
GÖZTEPE / İSTANBUL TELEFON: 360 69 46

AY-SA COMPUTER

Amiga & C-64 & PC için

* Çok geniş iş, müzik, animasyon, grafik ve oyun programları arşivi.
* Disket, Joystick, kafa temizleme... vb. her türlü yan ürün ve donanım.
* Şehir dışına kargo veya APS ile sipariş gönderilir.

Bağdat Cad. Talay Psj. No. 171/89
Küçükyalı-İSTANBUL
Telefon: 388 90 06

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

AMIGA & COMMODORE-64
HAFTADA 7 GÜN 24 SAAT AÇIK
GECE-GÜNDÜZ HİZMET VEREN TEK BİLGİSAYARCI
İSTANBUL'DAKİ EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ

FARKL BİLGİSAYARCI

★ FARKI → FİYATI-UCUZLUĞU (PROGRAM, SATIŞ, TAMİR'DE)
★ FARKI → HİZMETİ (365 GÜN / 24 SAAT GECE/GÜNDÜZ AÇIK TEK BİLGİSAYARCI)
★ FARKI → KALİTESİ (PROGRAM VE CİHAZ SATIŞ SONRASI GÜVENCE)

★ DİKKAT !... DİĞER BİLGİSAYARCILARDAN TEPKİ ALMAMAK İÇİN, EN UCUZ OYUN ÇEKİM, EN UCUZ CİHAZ VE YAN ÜRÜN SATIŞ FİYATLARIMIZI AÇIKLAYAMIYORUZ.
★ İSTANBUL DIŞINA KARGO VEYA APS İLE 24 SAATTE SİPARİŞ GÖNDERİMİ.
★ TOPTAN SİPARİŞLERDE DAHA DA İNDİRİM UYGUN FİYAT.
★ CİHAZ ALIŞ-SATIŞ VE TAMİRİ.

TELEFON : 231 75 47 (Adnan BİRİM)
ADRES : KEVSER SOK. FEZA APT. NO. 26/3 (ALT KAT) NİŞANTAŞI-ŞİŞLİ/İSTANBUL
TARİFİ : RUMELİ CAD.'DEN GELİŞTE, "GOLDEN ÇİKOLATA" YAN SOKAĞINDAN, VALİKONAĞI'NDAN GELİŞTE, "EMEK FIRINI" YAN SOKAĞINDAN, OSMANBEYDEN GELİŞTE, "BIGBURGER" YAN SOKAĞINDAN, ŞİŞLİ'DEN GELİŞTE, "BAĞKUR"UN ALT SOKAĞINDAN KOLAYLIKLA GELİNEBİLİR.

KAMER BİLGİSAYAR

AMIGA ve PC'CİLER ÜCRETSİZ LİSTEMİZ İÇİN BİZİ ARAMANIZ YETERLİ SİPARİŞLERİNİZ APS İLE ÖDEMELİ OLARAK GÖNDERİLİR.

Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han N0:16/14 Beşiktaş - İSTANBUL
Tel: 9 (1) 259 07 91

GÜMRAH BİLGİSAYAR MERKEZİ

COMMODORE 64 - AMIGA - PC

Oyun, Muhasebe, Utility, Grafik ve Müzik Programları
Ram Kartlar, Joystick, Disket ve Tüm Yan Ürünler
Harddisk, Printer
ALIŞ - SATIŞ - TAMİRİ
Bir defada 5 oyun çektirin 2 oyun bedava verelim.
Bu ilanla gelen herkese 5 oyun çekimi bedava ve bilgisayar ürünlerinde % 10 indirim
Amiga'nızı alıp PC veriyoruz.
TEL: 352 15 60
Tamirhane Durağı Çınar Cad. No:10/B CEVİZLİ / KARTAL

MASTER ELEKTRONİK & BİLGİSAYAR

AMIGA & PC için,

★ Çok geniş ve en yeni iş, müzik, animasyon, grafik, oyun programları...
★ AMIGA, PC ve tüm yan ürünleri...
★ Her türlü bilgisayar ve aksesuarları satışında, hem kaliteyi hem de ucuzluğu bulmak istiyorsanız, kesinlikle bize gelin...
★ AMIGA ve PC için tamir ve bakım servisi ile hizmetinizdeyiz...
★ 3 OYUN ALANA TEK DİSKETLİK OYUN BEDAVA !!

ADRES: Çuhadarağa Sok. Gallerium İş Merkezi No: 33/45 Kat: 1 KADIKÖY / İSTANBUL
Tel: 345 94 62 Fax: 345 63 35

AMİGACILAR SİZİNDE BİR ÇİFTLİĞİNİZ OLABİLİR

Umut Tarlaları™

SILICONWORX

BÜTÜN SEÇKİN BİLGİSAYARCILARDA BULABİLİRSİNİZ







GEMİLER ALDINIZ ..... SEHİRLER KURDUNUZ , UZAYDA DOLAŞTINIZ ,
DÖVDÜNÜZ, DÖVÜLDÜNÜZ,
JOYSTİCK'LER KIRDINIZ, TRENLER YÖNETTİNİZ, SAVAŞLAR YAPTINIZ,
TAKIMLAR KURDUNUZ, MAÇ YAPTINIZ,
PEKİ NEDEN ÇİFTLİK KURMAYI DÜŞÜNMÜYORSUNUZ?

GENEL DAĞITIM :

FLASH BİLGİSAYAR

ADRES : KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 ŞİŞLİ-İSTANBUL
(CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL: 231 57 69 - 252 85 89

Oyunumuzun fiyatı 68.000.- (KDVdahildir) Oyunumuzu isteyenlerin aşağıdaki ödeme koşullarının birini işaretleyerek Hesaba 68.000.-yatırıp dekontun süretiyle kuponu göndermeleri yeterlidir.

İSTEK KUPONU

İSİM :..................................

ADRES :..................................

....

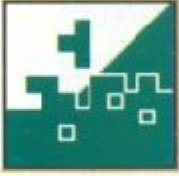
TELEFON :..................................

OYUN MİKTARI :..................................

ÖDEME ŞEKLİ

- ☐ İş Bankası Şişli Şubesi 1191893
- ☐ Yapı Kredi Bank. Şişli Şubesi 01157759
- ☐ Posta Çeki 667614 Servet Yılmaz

DYNABLASTER



İki kişilik oyunlar ne zaman oynanır? Arkadaşınız ile hoş vakit geçirmenin en iyi yoludur iki kişilik oyunlar. Birkaç kişi olunca Monopoly filan da oynanabilir. Ama elinizin altındaki oyun dört joy adaptörünü destekliyorsa hemen bir adaptör alınır ve herkes kendi joy'unu getirip tek bilgisayarda aynı oyunu oynamanın keyfine varır.


Kötü adam iş başında.

Bu oyunlardan ilk akla geleni Kick-Off'tur. Hemen her yerde bulunur fakat hep futbol oynamaktan bıkıldığında pek de fazla seçenek yoktur. İşte ister tek, ister dört kişinin birden oynayabileceği ve kolay kolay da bıkamayacağı nefis bir oyun. Nefis olması oyunun basitliğinden ve yarattığı çekişmeli ortamdan ileri geliyor. Oyunda rakiplerinizi elemek için oldukça iyi zamanlama yapmanız gerekiyor. Hatta bazen de kendi kazdığınız kuyuya düşüveriyorsunuz ve iki bombanın arasında kalıveriyorsunuz. Merak ettiniz değil mi? "Ne bombası, anlatın da tanıyalım şu oyunu" seslerini duyar gibiyim.


Galibiyete giden yol soğukkanlılıktan geçer.

Peki canım kızmayın, işte geliyor, karşınızda **DYNA BLASTER** !

İşe tek kişilik oyunun konusuyla başlayalım. Sevgili arkadaşınızın kızını kaçıran düşmanınızdan hem öc almak hem de kızı kurtarmak için yollara düşersiniz. Yolunuz uzun ve zorludur, amacınızsa düşmanınızın kalesine giden yolda çeşitli tehlikelerden kurtulmak ve kaleye girip düşmanınızı atederek kızı kurtarmaktır. Canınızı dişinize takarak yola koyulur ve düşmanınızınuşaklarını bombalarla yoketmeye başlarsınız. Her bölümün bir de gizli kapısı vardır. Bu kapıyı bulsanız da geçemezsiniz çünkü asıl amaç hem kapıyı bulmak hem de tüm yaratıkları


Alacak daha çook yolunuz var.

yoketmektir. Tüm yaratıkları yokettiğinizde ise gizli kapıyı bulduysanız yanıp sönmeye başlar ve girip bir sonraki kısıma ışınlanırsınız. Eğer hala bulamadınızsa, en kısa sürede bulmanız gerekir. Tüm yaratıkları gebertikten sonra yanıp sönen yerde bir bonus bulacaksınız. Bu bonusların çeşitli etkileri var. Alev bombalarınızın gücünü, bomba tek seferde bırakabileceğiniz bomba sayısını ve kalp de kahramanınızın hayat sayısını artırır. Bunları çeşitli yerlerde bulabilirsiniz. Bombaları kullanmak için sadece ateş tuşuna basmak yeterlidir. Bırakın ve kaçın çünkü kısa bir süre sonra patlarlar. Patlamalar dört yönde olur ve topladığınız ateş gücüne oranla etkileri artar. Eğer aynı sıraya iki bomba bırakır ve o hizada kaçmaya başlarsanız büyük ihtimalle bir hak kaybedersiniz. Çünkü ilk patlayan bombanın gücü yeterli gelir de ikinci bombaya erişirse süresini bekleyemeyen ikinci bomba anında patlar ve sıra size gelir. Gitti bir hak.

İşte böyle, tek kişi ile bile oldukça zevkli ama daha fazla kişi ile verdiği keyfi vermiyor. İki kişi bile olsa oyun çok zevkli bir hal alıyor ve taraflar birbirlerini yoketmek için elinden geleni yapıyor. Oyunun bu kısmında da herşey aynı ancak bölüm geçme ile ilgili herhangi bir şey yok. Burada amaç yaratıkları öldürmek değil, yeterince güçlenip rakibi yoketmek. Bu sayede seçilen kupa sayısına ulaşıp asıl büyük kupayı kapmak. Oyunu bir ile beş kupa arasında oynamak mümkün. Sonuçta gerekli sayıda kupayı toplayan asıl kupayı alır. Oyundaki hilelerden biri de rakibinize sinsice yaklaşmak ve çıkmaz bir kısıma girince arkadan bir bomba bırakıp menzil dışına kaçmak. Dergide kullanılan taktik bu işte. Eyvah elimden kaçırdım, şimdi herkes dergide Dyna Blaster oynanması yüzünden bu dergilerin geciktiğini anlayacak.

Editör bey pardon, af, özür! Ah neyse, o da Dyna Blaster oynuyormuş, durumu farketmedi.


Rekabetin dayanılmaz çekiciliği.



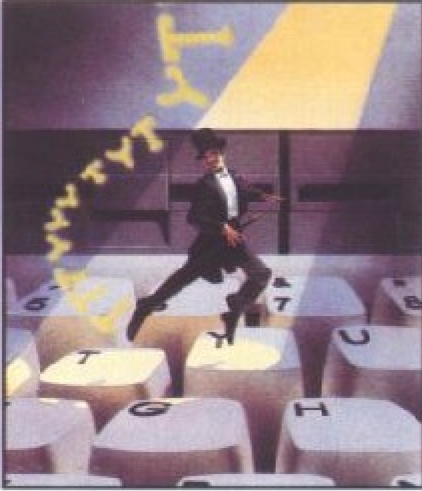
İşte tanıdık bir sahne

Şaka bir yana dergide stres atmanın en büyük yolu basit oyunlar oynamak. Gerçi pek vakit kalmıyor, ayrıca editör de bu oyunu hiç sevmiyor, neyse canım, zevkler ve renkler tartışılmazmış.

OHRENK TÜMSENCİK

SES		GRAFİK
70	Hudson Soft 1 Disket 512 KByte Billboard'da 4 numara	72

GENEL 88





SULTANSOFT HİZMETLERİ DEVAM EDİYOR.

SİZ AMIGA'CILAR İÇİN SULTANSOFT'UN HİZMETİ. OYUNCUNUN EL KİTABI. 300'DEN FAZLA OYUN İÇİN AÇIKLAMA, KOD VE TİYOLAR HEPSİ SİZLER İÇİN. KİTAP HİZMETİMİZ DEVAM EDECEK. PROFESYONEL KİTAP SERİMİZ YAKINDA SİZLER İÇİN ÇIKIYOR. EĞER BAYİLERİNİZDEN ÜRÜNLERİMİZİ TEMİN EDMİYORSANIZ, FİRMAMIZA TELEFON AÇIP SİPARİŞİNİZİ VERMENİZ YETERLİ.

Genel Dağıtım: Sayım Ticaret
Ahmet Vefik Paşa Cad. No: 59 Çapa-İST.
Tel: 9 (1) 589 26 18
Fax: 9 (1) 530 07 19

REDOX
BİLGİSAYAR

SEGA, MEGA DRIVER ve GAME GEAR'lar muhteşem taksitlerle, peşin - vadeli Game Boy ve El Tetris'i ve oyunları.

Oyun kartuşları kiralanır ve değiştirilir.

Her türlü Hardware - Software ürünler uygun fiyatlarla.

PC kullanıcıları aradığınız programları bulamıyorsanız bize uğrayın.

Kullanılmış bilgisayarlarınız alınır - değiştirilir.

REDOK BİLGİSAYAR
Ahmet Vefik Paşa Caddesi No: 59
Odabaşı / ÇAPA / İSTANBUL
Tel: 589 26 18

EISHOCKEY MANAGER

SPORT SIMULATION

1992 senesinde birçok yorumcuya göre gelmiş geçmiş en iyi futbol menejerlik oyunu olan BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL piyasaya sürüldü. Oyunlarının çok tutulduğunu gören Software 2000 firması, en az bu oyun kadar güzellikte olan Eis Hockey Manager adlı oyunu geçtiğimiz ay içersinde çıkardı. Oyun oynanış bakımından aynı Bundesliga gibi, yalnız oyun Bundesliga'dan daha geliştirilmiş. En önemli özelliği, istersek Alman liginde bir buz hokeyi takımını,istersek de Alman milli buz hokeyi takımını çalıştırabilmemiz. Gelelim oyunun oynanışına.

Oyuncu sayısı 4'le sınırlı, ama zevkli bir oyun için bence tek oyuncu yeterli.

Oyun en fazla dört kişi ile oynanıyor. İlk ekranın solundaki boş karelerden takımımızı seçip, resmimizi belirleyip son olarak ismimizi de yazdıktan sonra geliyoruz sağdaki menülere.

SPIEL MODUS: Burada dünya resminin üstüne kliklersek alman liginde, Alman bayrağının üstüne kliklersek Alman milli takımında mücadele etmeye hazırlanıyoruz.

SPIEL LEVEL: Oyunda 6 zorluk derecesi var. Bunlardan en kolayı bebek resmi, en zoru da yaşlı adam resmidir.

SPIEL DAUER: Oyunun uzunluğu ile ilgili bölüm burasıdır. Eğer, cetvel resmi kısa olursa oyun 1,2 sezon sonra bitiyor yok cetvel uzun olursa oyun sürekli devam ediyor.

START-STARKE: Buradan da oyundaki rakiplerimizin zorluk derecelerini ayarlıyoruz.

START LIGA: Oyuna kaçıncı ligden başlayacağımızı seçiyoruz (Bundesliga = 1.lig, Zweite Liga = 2.lig, Oberliga = 3.lig).

Daha sonra LOS JETZT'i klikleyerek oyuna giriyoruz.

Şimdi bize DEB Pokal (*Federasyon kupası*) kura çekimini seyretmek isteyip istemediğimiz soruluyor (aberklar = evet, keingedanke = hayır).

Unutmadan buz hokeyi hakkında biraz bilgi vereyim. Bu spor altışar kişilik iki takımla oynanır. Oyun 20 dakikalık üç devreden toplam 60 dakika sürer. Oyun boyunca en fazla 20 oyuncu değiştirilir. Takımlar bir kaleci, iki savunma ve üç hücum oyuncusundan oluşur.

Şimdi gelelim oyun ekranına. Ekranda dört aşağıda dört yukarıda olmak üzere sekiz menü var.

● **MANAGER:**

Finanzen: Bankadan kredi (para) çekmek.

Werbung: Formamıza, saha kenarına reklam almak ve bir TV istasyonu ile anlaşmak.

Stadion: Stadımızı genişletmek, bowling salonu, restaurant gibi yerler yapmak ve bilet fiyatlarımızı ayarlamak.

Jugend : Altyapıya vereceğimiz önem.

Neuer : Oyun sırasında yeni bir oyuncu sokmak.

● **MANNSCHAFT:**

Aufst : Kadromuzu kurup gerekli değişiklikleri yapmak.

Taktik : Taktiklerimizi hazırlamak.

Vertage : Oyunculara prim vermek ve sozleşmelerini yenilemek.

Transfer : Kendi oyuncularımızı satılığa çıkartıp,diğer takımlardan transfer etmek.

Training : Takımımızı kampa göndermek.

● **STATISTIKEN:**

Totale : Kulübün mali istatistikleri.

Früher : Takımların istatistikleri.

Verein : O senenin kupa şampiyonları.

Spieler : Gol krallığı.

Fairplay : En centilmen takımlar.

● **TABELLEN:**

1, 2 ve 3.lig, Federasyon kupası ve Avrupa kupası Puan ve sıra durumunu buradan öğreniyoruz.

PAARUNGEN : Son skorlar buradaki tablolardadır. İsteyen bakar.

Bundesliga gibi bütün oyun menülere dayanıyor.

STARKEN : Takımların güçlerini görmek için kullanılır.

● **GEMISCHTES:**

Laden : Yüklemek (load).

Sichern : Kaydetmek (save).

Einst : Buradan TORSZENEN seçeneğini klikleyerek siyah noktadan penguene çevirirsek maçların önemli anlarını seyredebiliriz.

Kaleyi gene ıskaladınız. Oyncularınızı iyi gözleyin.

● **UND TSCHÜB:**

Oyunu terketmek istiyorsak buraya geliyoruz (*leider ja: evet, kein gedanke: hayır*).

Oyun ekranına bu kadar açıklamak sanırım yeterlidir. Eğer Alman milli takımını kontrol etmek istiyorsanız menüler oldukça azalıyor. Burada ilk işiniz transfer ikonuyla Alman milli takımına oyuncu çağırmak olsun. Tüm ayarlamalarınızı yaptıktan sonra sağ üstteki takım armasını sağ butonla klikleyince maça başlayabilir, ayrıca maç sırasındada yine armayı klikleyerek oyuncu değiştirebilirsiniz.

Sonuç olarak şunu söylemeliyim ki Software 2000 Bundesliga'yı iyice genişletmiş. Değişik bir sporu konu yapmış ve gerçekten iyi bir iş başarmış. Gördüğüm tek dezavantaj eğer Torzsenen seçeneği açık olursa her atakta bilgisayar dosya yüklüyor ve bu işlem biraz uzun sürüyor.Bu seçeneği kaparsanız da oyunun zevki kaçıyor. Ama ne olursa olsun bu oyun bir Software 2000 eseridir, sakın kaçırmayın.

Özellikle de Bundesliga hayranlarına sesleniyorum..

SELİM SARI / KORHAN DEMİRKAYA

SES		GRAFİK
80	KronSoftware 2000 1 Mbyte 1 Disket Billboard'da 5 numara	90

GENEL 85

BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ 'ten

Yenilikler Yağmuru

YENİ

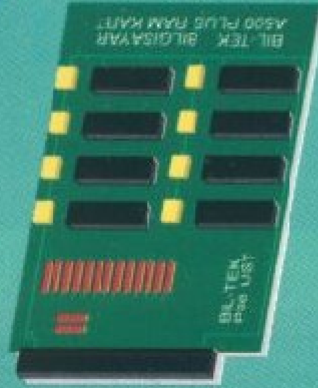
Bir çok fonksiyona sahip olan III PLUS ile Amiganızda harikalar yaratacaksınız

Beklenen AMIGA MULTI ICE III PLUS



YENİ

A500 PLUS SAHİPLERİ



İŞTE PLUS İÇİN 1 MB CHIP RAM

YENİ

A500 (1.3) SAHİPLERİ

AMIGA 500 PLUS alamadım diye üzülmeyin



KICKSTART INTERN ROM

2.0 Kickstart ROM'unuzu alın sizin de bir PLUS'ınız olsun.

Ve Diğerleri

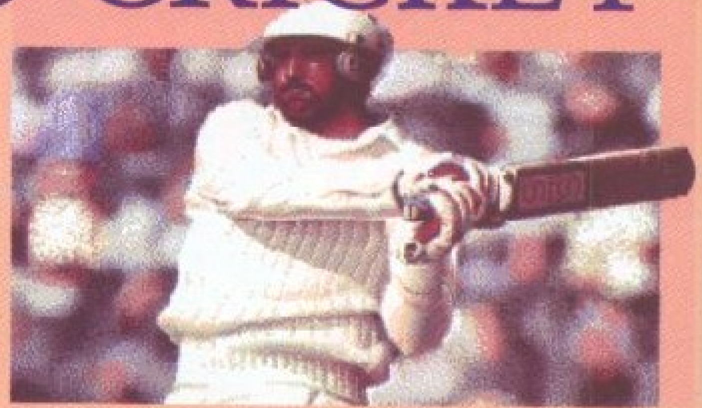
- ✓ Uzaktan kumandalı 55 kanal receıver
- ✓ Amiga 3.5 Extern Drive
- ✓ Amiga 5.25 Extern Drive
- ✓ Amiga Kickstart 1.3
- ✓ Amiga 512KByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.5MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 2.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga Sound Sampler
- ✓ Amiga Midi Ara Birimi
- ✓ Amiga Adaptörü
- ✓ Commodore Multi Ice III
- ✓ Commodore Multi Ice VI
- ✓ Diğer Commodore Kartuşları Ve ayrıca
- ✓ Bilgisayar Sarf Malzemeleri

BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ

Ebbuziya Cad.Marmara Çarşısı
No:105-106 Bakırköy/İstanbul
Tel: 583 14 90 - 583 42 37

GRAHAM GOOCH WORLD CLASS CRICKET

Kriket belki de dünyanın en zevkli oyunlarından biri. Graham Gooch bu oyunu evinize getirdi.



SPORT SIMULATION



Yıllarcır dünya televizyonlarından imrenerek seyrettiğimiz kriket sporunun zevkini artık bizde tadacağız, çünkü Graham Gooch World Class Cricket geldi. Ülkemizde pek bilinmeyen ve fazlaca sevilmeyen bu oyun üzerine biraz eğilindiğinde çok zevkli bir spor olduğu ortaya çıkar. Aslında kriket, eskiler bilirler, çelik çomak oyunun biraz daha geliştirilmiş versiyonundan başka bir şey değildir.

Vuruş için oyuncunuzu seçin ve sıkı durun.

İlk önce kriket sporunu bilmeyenler için kısaca şu İngiliz sporunu anlatalım. Kriket onbirer kişilik iki takımla oynanır. Amaç sırayla kaleleri savunmak ve akın yapmaktır. Oyunculardan atıcı topu karşı kaleye gönderir, vurucu (*karşılayıcı*) topu durdurarak mümkün olan en uzak noktaya göndermeye çalışır. Oyun sahasına yayılmış olan rakip takımın oyuncuları topu yakalamak için gayret sarfederler. Vurucu iki kale arasınca mümkün olduğu kadar çok gidip gelmeye çalışır. Her gidiş geliş bir puan demektir. Topu kaçıran vurucu yerini başka bir arkadaşına bırakır. Her iki takımın oyuncuları ikişer kere vurucu olduktan sonra puanlar toplanır.

Oyun yüklendikten sonra karşımıza çıkacak olan options menüsü şu ikonlardan oluşuyor.

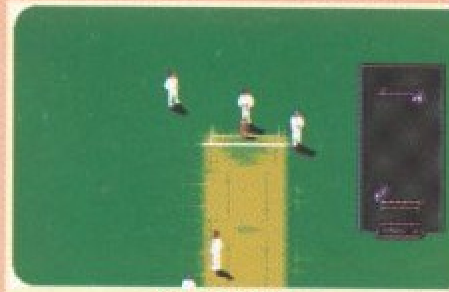
1 PLAYER GAME: Tek başımıza bilgisayara karşı oynamak istiyorsak bu ikonu seçiyoruz.

2 PLAYER GAME: Arkacaşımıza karşı karşıya oynayacaksak bunu seçiyoruz.

RESTORED SAVE GAME: Bu seçenekle daha evvelden Save ettigimiz oyunu yükleyebiliyoruz.

SKILL LEVEL: Oyunun zorluk derecesini buradan ayarlıyoruz.

MATCH SETTINGS: Maçların kaç setten oluşacağı, kaç güne kadar uzayabileceği vs... buradan ayarlanabiliyor.



Sahayı turlayıp bir sayı daha kazandınız.

EDIT/CREATE TEAMS: Takımların isimlerini ve oyuncularını değiştirmek için bunu seçiyoruz.

SOUND: Oyundaki ses efektlerini açıp kapamaya yarıyor.

COMPUTER vs COMPUTER: Burada bilgisayar oyunu oynanışını demo şeklinde gösteriyor.



Saha içerisinde en fazla tur atan takım oyunu kazanır.

Diyelimki 1 PLAYER GAME'i seçtik karşımıza 10 ülke takımı geliyor. Kendi takımımızı seçiyoruz ve kadrolar ekrana gelince BEST 11 seçeneğiyle 11 oyuncu seçip O.K ile karşı takımı seçiyoruz. Rakibimizi seçtikten sonra karşımıza çıkan menüden AUTO'yu seçiyoruz ve oyuna geçiyoruz.

Maçtan evvel yazı tura atılacak (*take heads: tura take tails: yazı*). Eğer kazanırsak ilk önce savunma mı, atak mı? yapacağımızı soruyorlar. Bunu da belirledikten sonra oyun başlıyor.

Son söz olarak şunu söyleyeyim ki bu oyun daha evvel çıkan **WORLD CRICKET**'den çok daha iyi. Eğer bu değişik sporu keşfetmek ve onun zevkine varabilmek istiyorsanız bu güzel grafikli oyunu mutlaka alın.

SELİM SARI / KORHAN DEMİRKAYA



Atış yaparken vurucunun arkasındaki çubukları devirmek zorundasınız.

SES	Graham Gooch 1 Mbyte 1 Disket Billboard'da 7 numara	GRAFİK
80		80

GENEL 80






FLASH

BİLGİSAYAR





C- 64 VEYA AMİGA 'sını GETİRENE PC VERİYOR.

BİLGİSAYAR ALIŞ- SATIŞ
TAMİR VE BAKIM HİZMETLERİ

UYGUN TAKSİTLERLE

- **286 - 386 - 486 PC BİLGİSAYARLAR- AMİGALAR- COMMADORE 64'ler**
- EN YENİ AMİGA VE PC OYUNLARI
- MONİTÖRLER-RAM KARTLAR-DİSKET KUTULARI- MOUSE'lar ve MOUSEPAD'ler
- EKRAN FİLTRELERİ - JOYSTİCKLER - SÜRÜCÜLER - DİSKET ÇEŞİTLERİ
- YAZICILAR (PANASONİC - STAR - CITIZEN)
- C-64 TEYPLERE KAFA AYAR LEDİ TAKILIR.
- FİRMAMIZA ÜYE OLAN HERKESE İNDİRİMLİ VE TAKSİTLE ALIŞ VERİŞ İMKANI

VE DAHA NELER NELER!...

İŞTE AMİGA 1200



ESCORD COMPUTER



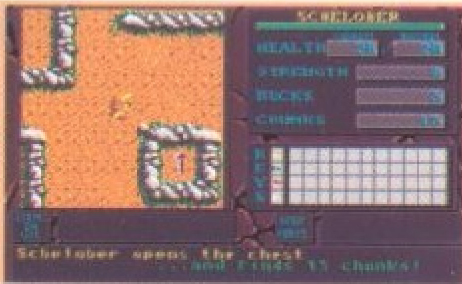
İSTANBUL VE TÜRKİYENİN HER YERİNE PTT İLE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ GÖNDERİLİR & ARŞİV LİSTESİNİ İSTEMEYİ UNUTMAYINIZ.

ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOKAK KEMAL HAN NO: 67/13 ŞİŞLİ - İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL: 231 57 69 - 252 85 89

SCHELOBER'S QUEST FOR A BABE



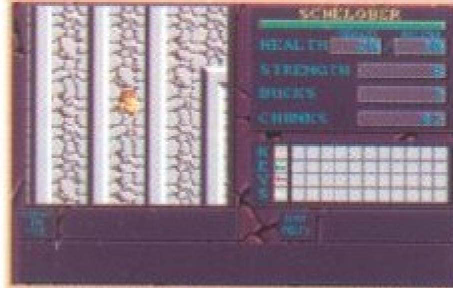
Bu ay size garip, şirin ve eğlenceli bir oyunumuz var. Sevimli bir mağara insanını kontrol ettiğiniz SQFB oldukça farklı bir oyun. Aslında mağara insanı mı bebeği mi? Pek anlayamadım. Bebek ise bileği oldukça kuvvetli. Adam ise niye bebek şeklinde çizmişler. Oyunun türü ise tam bir muamma. Hem FRP'lik var hem Arcade'lik. Ayrıca Arcade Adventure'a çok benziyor. Biz bu oyunun, uzun tartışmalardan sonra, Arcade FRP bölümü olmadığı için Arcade Adventure bölümüne koyulması gerektiğini uygun gördük.



Klasik tek kişilik FRP'lere benziyor. Ama bu sizi yanıltmasın.

Oyunu yüklediğinizde kahramanımızı dağlık bir yerde buluyorsunuz. Yanında da sandıklar var. Bu tür sandıkların içindekileri almak için üzerine gelip ateşe basmanız yeterli. Sandıklardan bir çok değişik obje çıkabiliyor. Fakat genellikle Bucks (para birimi) çıkıyor. Paralar genelde oyunda bazı kapıların açılmasında kullanılıyor. Örneğin, bir kapının önüne geldiğinizde "Bazı kapıların açılması için Buck gerekir" cümlesiyle karşılaşırsınız. YES cevabını verdiğinizde gerekli Bucks'ları vererek kapının açılmasını sağlarsınız. Ekranın sağ tarafında bazı göstergeler var. Bunlar Health (sağlık),Strength (güç), Bucks ve Churks. Sağlık ve güç oyun ilerledikçe artabiliyor. Ateşi bir saniye kadar basılı tutarsanız bir menü ortaya çıkar. Bu menüdeki seçenekler şunlardır:

USE ITEM: Aldığınız eşyaların çoğu kullanılacak eşyalardır. Bunlar genellikle size sağlık verirler. Bazılarıise alırlar. Bu eşyaları kullanmak için bu seçeneği ve eşyayı seçmelisiniz.



Oyun zorluk bakımından iyi dengelenmiş.

DROP ITEM : Aldığınız eşyaları yere bırakmanızı sağlar. Bazı eşyaları belirli bir yere koymak gerekir. Bu işlem için yine bu seçeneği kullanmanız lazım.

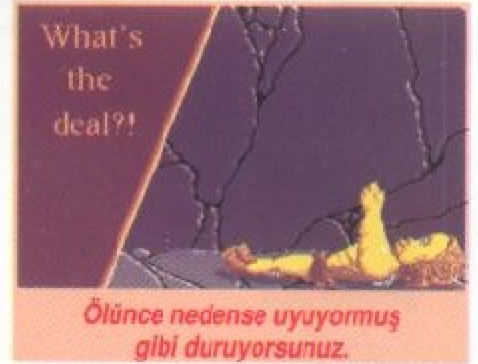
SWAP ITEM: İki objenin yerlerini değiştirmek için kullanılır.

LOAD ve SAVE: Bu işlemlerin neye yaradığı malum.

EXIT MENU ve QUIT GAME: Biri oyuna dönmenizi diğeri oyunu bitirmenizi sağlar.

Etrafta gezinirken bir kaç kapak göreceksiniz. Bu kapaklar sizi yeraltı dehlizlerine götürür. Bu dehlizler oldukça tehlikeli yaratıkları barındırırlar. İlk başta yaratıklar çok etkisizken, oyunun ilerleyen bölümlerinde her biri sizi epey terletebilecek canavarlara rastlarsınız. Dehlizlerde bir yaratıkla karşılaştığınızda ekran değişir ve döğüş ekranına geçilir. Bu ekranda adamınız ve yaratık yandan görünüyorsunuz. Ateşe bastığınızda eğer yaratık biraz uzaktaysa geğirirsiniz. Bu geğirme yaratıktan her seferinde bir sağlık puanı düşürür. Eğer yakınınıza kadar gelirse bu kez sopayla vurmaya başlıyorsunuz. Her sopa darbeniz dört sağlık puanı götürür.

Fakat bu arada yaratıklarda boş durmaz. Özellikle başlarda rastladığınız iskeletler uzaktan atış yaparak size zarar verirler. Yanınıza yaklaştıklarında sizin her iki üç vuruşunuza karşılık onlar bir vuruş yaparlar ve her vuruşları beş sağlık puanı götürür. Tabi bütün bunlar ilk başta geçerli. İlerleyen bölümlerinde adamınız daha da güçleneceği için bu değer de değişecektir.



Ölünce nedense uyuyormuş gibi duruyorsunuz.

Dehlizlerde bir çok oda ve bu odalara açılan bir çok kapı var. Bu kapıların çoğu açıktır. Bazıları demin bahsettiğim gibi Bucks isterler. Bazıları da renklidir ve rengine göre bir anahtarla açılırlar. Bu anahtarla hep tehlikeli bölgelerde saklıdır. Bu tehlikeli bölgeler yaratıkların yoğun olduğu yerler olabilir. Bazende karşınıza renk renk taşlar çıkar. Bu taşların üzerine bastığınızda sağlık puanlarınızı götürürler. Bu götürme sayısı taşın rengine göre azalıp artabiliyor. Bazen de yere yerleştirilmiş düğmelerle karşılaşabilirsiniz.. Bunları çevirdiğinizde veya çektiğinizde bir kapı açılabilir, bir duvar yok olabilir, kısaca herşey olabilir. Bu çeşit şeylerin yanında bir parşömene yazılı kısa bilgiler bulunur. Bunları okuyarak bazı ipuçlarını öğrenebilirsiniz.

Dehlizlerde dolaşırken döğüştüğünüz yaratıklar yüzünden sağlığınız azaldığında onu artıracak bir çok yolu kullanabilirsiniz. Yanınızdaki mavi şişeleri kullanabilir, hayat veren çeşmelerden yararlanabilir, odalarda bulabileceğiniz küçük pillere benzeyen objeleri kullanabilirsiniz, hiç birini yapamıyorsanız bir süre kimseyle karşılaşamamaya çalışın ve sağlığınızınartmasını bekleyin.

SQFB, kaliteli sayılabilecek bir çalışmanın sonucu ortaya çıkan eğlenceli bir oyun. Farklı bir çizgi yakalamayı amaçlayan programcılar klasik çizginin ötesine pek geçememişler. Bu oyunun tutup tutmayacağını Billboard listemiz belirleyecek.

Ercüment Sezer

SES	SCHELOBER	GRAFİK
65	512 Kbyte 4 Disket Billboard'da 9 numara	70

GENEL 70

PC

PC - IBM - AMIGA - C 64 - PC - IBM - AMIGA - C 64

AMIGA

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore

C 64





- *AİDATA 286 /386 / 486 /DX / SX SİSTEMLERİ PC SATIŞI..*
- *40 / 80 / 120 / 160 MB HARDDİSKLER / EXTRA RAM SVGA - MONO MONİTÖRLERİ..*
- *AMİGA 500 / PLUS / 600 / 1200 BİLGİSAYARLARI DONANIMLARI / 1084 SP1 MONİTÖRLER / DRIVER*
- *COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ / 1541 II DRIVER DESTEK ÜNİTELERİ / MULTİ ICE / KARTUŞLAR*
- *SINIRSIZ PC / AMİGA / C 64 OYUN, UTILTY, DERS PROGRAMLARI ARŞİVİ, EN YENİ OYUNLAR..*
- *ZENGİN AKSESUAR / JOYSTICKLER / DD,HD, 3.5, 5.25 HER MARKA DİSKETLER, KUTULAR.*
- *PRINTER ÇEŞİTLERİ / ŞERİTLER / TEKNİK ÜRÜNLER / KİTAP VE YAYINLAR / DERGİLER*
- *CLUB CONCORDE'E ÜYE OLARAK İNDİRİMLİ ALIŞ VERİŞ İMKANI / CLUB HİZMETLERİ..*
- *TÜRKİYE'NİN VE KIBRIS'IN HER YERİNE APS ÖDEMELİ SİPARİŞ, GÖNDERİLİR...*
- *BÜTÜN CİHAZLARIN GÜNÜNDE BAKIM VE TAMİRİ, SORU VE SİPARİŞLERİNİZ İÇİN BİZİ ARAYIN...*



BİLGİSAYAR ALIRKEN BİR DE BİZE DANIŞIN !!!



aidata

Computer Systems

CLUB

CONCORDE

COMPUTER CENTER

BEYOĞLU TİCARET MERKEZİ, ORTA ÇARŞI NO: 65 GALATASARAY
TEL. : 251 31 23 TAKSİM / İSTANBUL

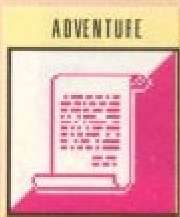
Gelmiş geçmiş en popüler film karakterlerinden biri olan INDIANA JONES şimdi de en son macerası ile AMIGA'da



INDIANA JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS

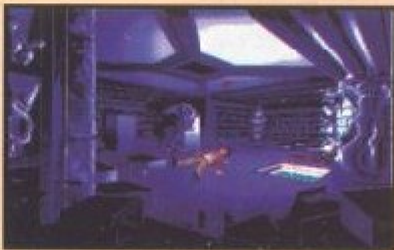
DİKKAT DÖRT ÇÖZÜMDEN BİRİDİR !!!



Yaptığı her oyun hit olan Lucasarts'ın (*Eski adı Lucasfilm*) son harikası Indiana Jones 4 bir süre önce piyasaya çıktı. Her Lucasarts oyununda olduğu gibi bunu da diğerlerinden ayıran özellikler süper grafik ve ses efektleri. Bayıcı bir şekilde disket değiştirmesini de unutmamak gerekir. Oyunda amacınız kayıp kıta Atlantis'e ulaşıp, esrarını çözmek. Bu arada Naziler de ensenizde. Onların amacı da Atlantis'in gelişmiş teknolojisinden yararlanıp dünyayı kontrollerine almak.

Oyun, Indy'nin Barnett College'de camı kırıp içeri dalmasıyla başlıyor. Buralar aslında demo sayılabilir. Bu demoyu bitirmek içinse yapmanız gereken şeyler şöyle:

Önce soldaki heykele (*Peculiar Statue*) klikleyin. Aşağıda ipe, bir kat aşağıda ise soldaki kitaplara klikleyin. Şimdi karşınızda kedi heykelleri var. Sırasıyla klikleyin ve ne olduğunu görün. Kazan dairesinde dolapları açıp heykeli alın ve Marcus'un yanına gidin. Tam heykele kavuştuk derken Marcus'un yanındaki adam (*Kerner*) onu çalıyor. Kaçarken Indy onun formasını alıyor. Bunun içinden bir dergi çıkıyor ve Indy, buradan Nazilerin bir sonraki hedefinin Indy'nin bir aralar birlikte çalıştığı Sophia olduğunu öğrenip onu uyarmaya gidiyor.



Artık oyun tamamen başladı.

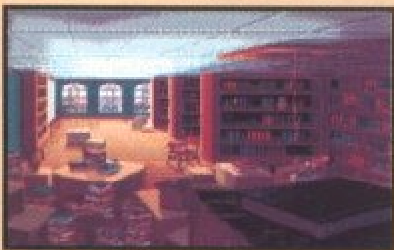
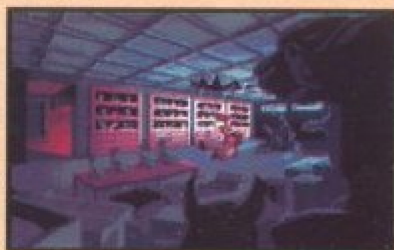
New York'ta yerdeki panodan gazeteyi alın. Arka kapıdaki adamla konuşurken seçeceğiniz cümlelerin sırası şöyle; 1-2-1-3-3. İçerde Sophia'yı izledikten sonra adamla konuşup gazeteyi ona verin. Adam giderken makineye gidip kollarla oynayıp hayaleti sahneye çıkarın.

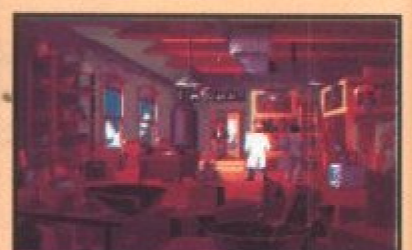
Uzun bir demeden sonra kendinizi **İzlanda**'da buluyorsunuz. Kazı yerine gidip Heimdall'la konuşun; 3-3-1. Şimdi Atlantis hakkında geniş bilgiye sahip olan Lost Dialogue of Plato adlı kitabı bulmamız gerekiyor. Buradan çıkıp Tikal'e gidin. Ormanda kemirgen yaratığa kamçıyla vurarak orman çıkışına itin. Daha sonra siz de peşinden gidip ağaca tırmanarak karşıya geçin. Burada Sternhart'la konuşun; 1-2-2-2-2. Sonra papağanla konuşup kitabın başlığını öğrenip, ona söyleyin. Tapınağın içinde Sophia'yla konuşup ondan Sternhart'ı meşgul etmesini isteyin. Dışarı çıkıp içi gaz dolu lambayı alıp geri dönün. Lambayı açıp duvardaki desen üzerinde kullanıp fil dişini alın. Bu dişi yan duvardaki kafaya takıp itin ve gizli mezarı açıp içinden boncuğu alın. Bu aldığımız boncuk ilerde oldukça işimize yarayacak. Üstün güce sahip olan bu boncuk, Nazilerin de peşinde oldukları şey.



Şimdi İzlanda'ya gidin. Heimdall ölmüş. Duvardaki yılan şeklinin üzerine bir boncuk koyup bunu alın.

Bir sonraki durağımız **Azor** takım adaları. Yapmamız gereken Costa'yı bize bilgi vermesi için ikna etmek. Bunun için; Talk to Sophia 1,2,1,4,3,2,1,1 - Talk to Indy,1 - Talk to Costa, 2,3,4,1,1,1. Tekrar oyuna başladığımız yer olan Barnett'a gidiyoruz. Okulun karşısındaki ofisinize gidip buzluğu açıp kavanozu alın. Koleje gidip üst kata çıkın ve sıradan sakızı alın. İpe tırmanıp yukarı çıkın ve yukardaki totemin atına mayonez sürün. Totemi itin ve üst kata çıkın. Kabı açıp içinde anahtar olan külleri alın. Aşağıya inip sandığı yolunuzdan çekip arkasındaki sandığı açın. Kitap buradan çıkmazsa aşağı inmeden önce raflardan okun ucunu alın. Kazana gidip kaydırağın üzerine kaymaması için sakız yapıştırın. Buradan tırmanıp kedilerden balmumu olanı alın ve kazana atın. Kitap burdada yoksa çıkmadan önce kirli bezi ve kömürü alıp kütüphaneye gidin. Use arrow head with rag, böylece bir tornavidamız oldu. Devrilmiş kitaplığı bununla açın ve nihayet kitabı aldık. Ofise geri dönünce Sophia Atlantis'e ulaşmak için üç taşa ihtiyacımız olduğunu söylüyor. Biraz uzun sürecek olsa da onları bulucağız.



1 Walk

2 Give | 5 Pick up | 8 Use
3 Open | 6 Talk to | 9 Push
4 Close | 7 Look at | 10 Pull
11 | 12

1 Yapılan işlem
2 Verme
3 Açma
4 Kapama
5 Toplama
6 Konuşma
7 Bakma
8 Kullanma
9 İtme
10 Çekme
11 Eşyaları ekrana getirme
12 Eşyalar

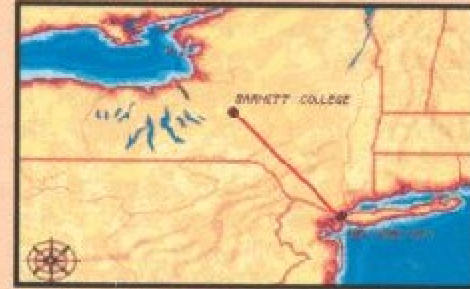
Barnett'tan sonra ilk önce **Algiers**, (*Cezayir*)'e gidin. Soldaki dar yoldan arkadaki dükkana gidip maskeyi alın. Artık Monte Carlo'ya gidebiliriz. Otelin etrafında durup Troottier'i bulun. Onu tanımakta zorlanmayacağınıza eminim; yeşil saçları ve yakasında da bir çiçek var. Onunla konuşun; 1-2-1-3. Sorduğu sorunun cevabı kitabta yazıyor. Otele çıkınca Sophia onun falına bakıyor. Sizde dolabı açıp içinden maskeyi alıp duvardaki devreyi kapayın. Işıklar kesilince yataktan çarşafı alın. Maskeyi takın, çarşafı giyin, feneri de takın. İşte size Sophia'nın iletişim kurduğu meşhur Atlantis Kralı Nur-Ab-Sal. Trottier gidince masanın üzerinden güneş taşını alıp Cezayir'e gidin. Yine dükkana gidip adamla konuşun ve taşı


Julia'ya yardım ettiğinizde çeşitli çözümlerden birine ulaşırsınız.

ona verip, 1-3-1, karşılığında bir harita alın. Ayrılmadan önce maskeyi bir şeyle takas edin ve takas ettiğiniz şeyi sokağın girişindeki bakkal size üzerinde yiyecek olan çubuğu verinceye kadar değiştirmeye devam edin. Bu çubuğu alınca sağdaki dilenciye götürüp verin ve bir bilet kazanın. Sophia ile konuşup bıçak atan adamın gösterisine katılmaya ikna edin; 3-1. Sophia adama yaklaşınca onu itin. Adam Sophia'ya kahramanlığından dolayı bir bıçak hediye ediyor. Sağa gidip çatıya çıkın ve bileti adama verin. Balon havalanınca ipi bıçakla kesin. Şimdi oyunun en kazık kısımlarından birindeyiz. Amacımız haritadaki x işaretini bulmak. Mouse'un sağ ve sol düğmeleri balonun yükselip alçalmasını kontrol ediyor. X'i bulmak için kamplardan birine inip haritayı göstererek yerini sorun. Eğer adam "Slightly,very" derse X aynı ekranda, sadece yön adı söylerse söylediği yöne bir ekran uzakta. "Considerably further" derse X bulunduğunuz yerden iki ekran uzakta demektir. X işaretli yeri bulunca balonunuz patlıyor ve Sophia aşağıya iniyor. Sizde soldaki merdivenlerden aşağıya inin. Burası karanlık olduğu için herşey net gözükmüyor. Almanız gereken şeyler bir hortum ve kalay kavanoz. Dışarı çıkın, kamyonun deposunu açıp kavanoza hortum yardımıyla benzin doldurun. Yeniden aşağıya inin ve jeneratörün yerini bulup kapağının açın. Daha sonra içini gazla doldurun. Şimdi jeneratörü açtığınız zaman, etraf aydınlanacak. Gemi direğini alın ve çatlamış duvarı bununla itin. Masanın üzerindeki tahta mandalı da alıp duvardaki deliğe takın. Kitabı açıp taşın nasıl yerleştirilmesi gerektiğini öğrenip taşı duvara yerleştirn. Kitabın sayfalarını ataçlara basıp çevirebilirsiniz. Taşı kitapta anlatıldığı gibi ayarlayıp eksene klikleyince gizli geçit açılacak ve Sophia kurtulacak. Taşı yerleştirirken kitapta anlatılan şeklin tepedeki boynuzun altında olmasına dikkat edin. Sophia size bir balık ile bir distribütör kapağı veriyor. Duvardan taşı aldıktan sonra jenaratorü kapayın. Jenaratörü açıp içinden soketi alın ve yukarı çıkın. Kamyonun motorunu açıp kapağı motora soketleri de birbirlerine bağlayın.



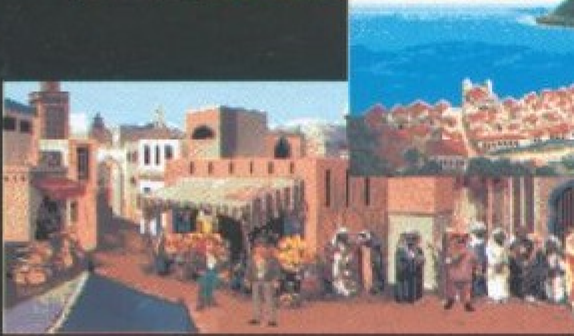
Kaderinizle başbaşa kaldınız.
Artık derginizi kullanıp çözüme ulaşabilirsiniz.



Gittiğiniz ülkeleri haritadan izleyebilirsiniz

Indy şimdi de **Girit**'e gidiyor. Öncellikle ekranın solundaki patikaya inin. Merdivenlerden yukarı çıkıp toprak ölçüm aletlerini alın. Harabelere gidip bu civardaki taşları inceleyin ve gevşek olanlarını itip boğa kafası ile kuyruğunu ortaya çıkarın. Ölçüm aletini boğa kafası ile kuyruğu üzerine koyup meydanda duran boynuzlardan birine ayarlayın. Doğru ayarlamayı yapınca ortaya çıkan x işareti size ikinci taşın yerini gösterecektir. Burayı gemi direği ile kazın ve aytaşını alın. Tekrar adaya çıktığınızyere gidip elinizdeki taşları Plato'nun kitabında anlatıldığı şekilde yerdeki çarka yerleştirin ve eksene klikleyin. Gizli kapı açılınca taşları alın. İçeri girip rafta duran iki heykeli alın. Kapıdan girip kamçınızla diğer taraftaki üçüncü heykeli de alın. Labirentte dolaşıp içinde büyük heykel olan odayı bulun ve sallanan zeminin üzerinde durup kamçıyla heykelin kafasını koparın. Sophia'da yanınıza gelince zemin aşağıya iniyor. Sternhart'ın cesedinin yanından bastonunu ve üçüncü taşı alın. İşiniz bitince şelalenin arkasındaki zincirle yukarı tırmanın. Tekrar etrafı araştırın ve kapalı kapı bulunan bir odaya gelince taşları rafın üzerine koyup kapıyı açın. İçinde altın kutu bulunan odayı bulup bastonla ağırlığı aşağı düşürün. Buradan çıkıp geçitteki diğer odaya gidip sopayı heykelin ağzına sokun ve asansörün çalışmasını sağlayın. Yukarı çıkınca altın kutuyu ve iki Oric-





Oyunu da en az filmleri kadar heyecanlı ve sürükleyici. Hemen hemen her yerde zorluklar karşınıza çıkıyor.

Indy için en iyi rehber aslında sizsiniz.

Sophia'yla beraberce çözüme ulaşmak en iyi yoldur.

halcum boncuğunu alın. Tekrar Sophia'nın yanına dönüp arkadaki kapıdan çıkın. Bir sonraki odada Sophia'yı yukardaki deliğe çıkıp kapıyı açmaya ikna edin. Şimdi altın kutuyu açıp boncukları içine atın ve Sophia'yı kolyesini vermeye ikna edin Talk to Sophia 3-3-1-1-1. Sophia'nın size verdiği balık aslında bir Orichalcum arayıcısı. Bunu kullanıp gizli bir geçit arayın. Gizli geçiti bulunca duvarı yıkıp içeri girin. İçerde Atlantis'in maketi var. Plato'yu açıp taşların nasıl yerleştirileceğini öğrenip taşları ortadaki çarka yerleştirin. Açılan kapıdan girince Kerner'in Sophia'yı kaçırdığını anlıyorsunuz. Kerner gelince kahramanlık yapmadan taşları ona verin. Sağdaki duvarı kırın ve buradan çıkınca direk iskeledeki denizaltıya gidin. Denizaltının üst katına çıkıp kapağı açın. Geminin kaptanı çıkınca Indy onu yıldırıyor ve yeni kaptanımız göreve hazır.



Kabınızı lavla doldurabilecek misiniz ?

Denizaltı durunca haberleşme cihazı ile askerlerle konuşun. Bir kat aşağı inip en sola gidin. Buradan bir kat daha aşağı inin. Sağdaki parmaklıklardan Sophia ile konuşun, Talk to Sophia 3-2. Sophia'nın yanına gidip adamı temizleyin. Çıkan konuşma seçeneklerinden sonuncusu hariç istediğinizi seçin. Sağdan pompayı alın. Tekrar en sol kısma gidip buradan porselen kabı, ekmeği ve soğuk yiyecekleri alın. Aşağıda kattaki asidi kaba doldurun. ÜberMann'a Kerner'in konuştukları yerin yanındaki odaya gidin ve kutuyu asit dolu kabla eritip açın. İçinden taşlar ve dümenin anahtarı çıkıyor. En üst kata çıkıp kolu çekin. Kol kırılınca pompayı takın ve kolu itin. Gemideki diğer kontrol kolunu itip düğmeye basmayı unutmayın. Sophia'nın yanındaki dümeni kutudan aldığınız anahtarla açın ve kolu çekin. Şu anda denizaltı tamamen sizin. Denizde bir süre dolaşıp, sonra açılan hava boşluğuna girin.

Denizaltı durunca kendinizi karanlık bir yerde buluyorsunuz. Etrafı arayın ve tahta merdiveni alın. Sağ tarafa gidip merdiveni kaya çıkıntısına dayayıp yukarı tırmanın. Yukarda tahta şeyi açıp içindeki metal çubuğa bir boncuk atıp odanın aydınlanmasını sağlayın. Taşları çarkın üzerine yerleştirip ayarlayın. Bu sefer şekilleri boynuzlara 180°derece ters çevirin. İlerlemeden önce heykelin ağzına boncuk atın. Taşları ve merdiveni alıp burayı terkedin.

Şimdi Atlantis'in labirent gibi bir kısmındayız. Buradaki halkalar bayağı karışık kısımlardan meydana geliyor. Etrafta dolaşırken nöbetçilere görünmemeye dikkat edin. Girilemeyen birçok odaya duvarlardaki kapakları açarak ulaşabileceğinizi de unutmayın. Bu bölümde yapılması gereken şeyler ise şöyle; Heykel bulunan odaya gelince merdivene çıkıp heykelin kafasını alın. Ortasında boşluk bulunan odada ise merdiveni boşluğun üzerine koyup heykelin tepesindeki kabı alın. Dışarı çıkarken merdiveni odada bırakmayın. Sophia'nın tutulduğu odaya gelince duvardaki delikten heykelin ağzına bir tane Orichalcum boncuğu atın ve Nazi askerinin tuzla buz oluşunu seyredin. Etraftaki odalardan toplamanız gereken şeyler ise; bir tane bronz tekerlek, bir tane yılan heykelciği. En üst kısımdaki yolun sonundaki bölümden kaburga kemikleri ve en son bronz çark.

Bu parçaları toplayınca geriye çözmemiz gereken birkaç bilmece kalıyor. Lava odasına gidin. Zeminin üzerine kabı, duvarın üzerine de kafayı koyup kabı lavla dodurun. Buradan makine odasına gidin. Bronz çarkı çivinin üzerine, lava dolu kabı da huniye yerleştirip oluşan boncukları alın. Tekrar lava odasına gidip kabı doldurun ve aynı işlemi tekrarlayın. Artık yeterli miktarda Orichalcum elde ettik. Makine odasından ayrılmadan bronz tekerleği alın. Yengeç bulunan odada bu hayvanlara bir tuzak kurun, Use bread with cold cuts-Use rib cage with gum-Use rib cage with submarine sandwich. Tuzağı havuza koyun yengeç yakalanınca da tuzağı alın. Ortası su dolu ve kapısı kapalı odaya gelince yılan heykeline bir boncuk atın. Balık heykelin ağzına bir boncuk atıp açılan kapıdan girin. Soldaki oda Sophia'nın esir tutulduğu yer. Buradan heykel parçasını almalısınız. Kanala gidip yengeç ahtapota verin. Ahtapot ölünce karşıya geçip sala bir boncuk atarak aktif hale getirin. İlerlerken kapıları açmak için taşları kullanacaksınız. Siz ilerledikçe ihtiyaç duyulan taş da küçülecek. Sola doğru ilerleyin.



Kolları dikkatli bir biçimde indirin.

Yukarda bir kapı görünce durup buraya çıkın. Dolaptan hilal kolu alıp kapağındaki şekli inceleyin. Bu şekiller birazdan göreceğiniz robotun nasıl kullanılacağını anlatıyor. Tekrar sola ilerlemeye devam edip bir sonraki bölmedeki yola girin. Bu odada robotun kollarını kımıldatarak kapıyı açmaya çalışacağız. Merdiveni robota dayayıp eksik parçaları yerleştirin. Ortaya bronz tekerlek, üzerine heykel parçası, sol üste bronz kol, sağdaki iki çiviye de hilal kolu koyun ve boncuk atarak robotu çalıştırın. Merdivenden inip zinciri bronz halkaya bağlayın zinciri heykelin koluna bağlayın. Yerdeki menteşeyi alıp Sophia'yı kurtarmaya gidin. Sop





Atlantisin sırrı o yuvarlak garip şekilde saklı

AMIGA ve PC BİLGİSAYAR KAMPANYASI.

REDOX BİLGİSAYAR

Ahmet Vefik Paşa Cad. No: 59 Odabaşı / Çapa - İstanbul
Tel: 589 26 18

Makina Türü	Peşin	3 Taksit	5 Taksit	7 Taksit
Amiga 500 (512 Kb ram)	4.250.000	5.150.000	5.750.000	6.405.000
Amiga 600 (1 Mb ram)	4.500.000	5.450.000	6.100.000	6.750.000
Amiga 1200 (2 Mb ram)	7.500.000	9.075.000	10.125.000	11.250.000
1084 SP1 Monitör	3.500.000	4.250.000	4.725.000	5.250.000
A520 Modülatör	650.000	790.000	880.000	975.000
512 Kb Ram Kartı	350.000	425.000	472.000	525.000

Yukarıdaki Makinalarla birlikte orjinal ambalajın haricinde 10 oyun + 10 disket + mouse + mouse pad + 1 adet joystick + 1 adet grafik programı hediye edilir. Makinalar her türlü imalat hatasından doğbilecek arızalara karşı 6 AY garantilidir. Vadeli satışlarda aşağıdaki satış şartları geçerlidir. Yukarıdaki fiyatlar Türk Lirası olarak bir süre için sabittir. Döviz kurlarındaki artışlara göre fiyatlar değiştirilir.

***** Amiga 500 ve 600'leriniz en uygun şartlarla Amiga 1200'lerle değiştirilir.*****

KRN PC

Makina Türü	Peşin	3 Taksit	5 Taksit	7 Taksit
386 SX-33	646	743	808	873
386 SX-40	676	778	845	913
386 DX-40	766	881	958	1.035
486 SX-25	820	943	1.025	1.107
486 DX-33	1.252	1.440	1.565	1.691
486 DX-2.50	1.420	1.633	1.775	1.917
486 DX-50	1.590	1.829	1.988	2.147
486 DX-2.66	1.672	1.920	2.090	2.260
AUSTIN 286-16	522	601	653	705

YUKARIDAKİ MAKİNALARIN SABİT ÖZELLİKLERİ

2 MB Ram - Mini Tower Case - VGA Mono Monitör - Mouse - 2 seri, 1 paralel Port - 3.5" lik 144 MB Floppy Driver - M.S. Dos 5.0 işletim sistemi - 10 disket + 10 oyun - Dos kullanım klavuzu - 101 tuş Türkçe klavye - Game Port - 1 Sene Garanti.

YUKARIDAKİ KONFİGURASYONLAR ÜZERİNE İLAVE MALZEMELER

Peşin	0.28 renkli S VGA ekran	0.39 renkli S VGA ekran	40 MB Harddisk	60 MB Harddisk	80 MB Harddisk	120 MB Harddisk	210 MB Harddisk	240 MB Harddisk	5.25" Floppy	3.5" Floppy	1 MB Ram
Peşin	240	192	199	222	276	359	552	636	70	50	50
3 Taksit	276	221	229	256	318	413	635	732	81	58	58
5 Taksit	300	240	249	278	345	449	690	795	88	63	63
7 Taksit	324	260	269	300	373	485	745	859	95	68	68

***Yukarıdaki fiyatlar dolar olarak sabittir. Kur olarak satışın yapıldığı günkü dolar satış kuru üzerinden fiyatlar TL'ye çevrilerek fiyat sabitlenir. Bundan sonraki kur farkları müşteriyi etkilemez.

Satış Şartları:

1. Fiyatlara K.D.V. dahil değildir.
2. Vadeli satışlarda peşinat sonrası kalan kısma çek ya da senet alınır. Senetli satışlarda en az bir kefil alınır. Alıcı ve kefil 20 yaşını doldurmuş olmalıdır. Ayrıca ikisininde bağlı oldukları muhtarlıktan ikametgah ilmuhaberini yanında bulundurmalıdır...
3. Mal müşteriye dükkanda teslim edilir.

*** Kullanılmış bilgisayarlarınız alınır. Eski PC leriniz yeni modellerle değiştirilir.***

Açık Adresimiz: Fındıkzade göbeğinden yukarı sağ çapraza çıkan cadde üzerinde solda 59 numara.

hia'ya menteşeyi verin ve onunla konuşun, 3-3. Sonra onu kurtarın. Menteşeyi almayı unutmayın. Sophia'nın garip davranmasının nedeni Nur-Ab-Sal'ın onu kontrolüne alması. Sophia'yı tapınağa kadar izleyin. Burada onun kolyesine bakıp içine boncuk atın. Sophia kolyeyi elinde tutarken altın kutuya atıp kolyeyi lavların arasına atın. Nur-Ab-Sal korkunç bir patlamayla yok oluyor.



Indy bütün zorlukların üstesinden gelir. Tabi sizin yardımınızla.

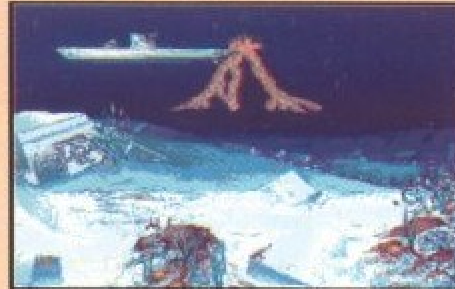
Sol taraftan kralın sopasını alın. Dev makinanın yanına gelince, olmayan kolların yerine sopayı ve menteşeyi yerleştirip ağzına boncuk yerleştirip çalıştırın. Makine kımıldamazsa kolları push ve pull komutlarıyla oynatın. Duvarı yıkarak Atlantis'in bir kat içine giriyoruz. Makineyi kollarla oynayarak durdurup platformdan aşağı inin. Sonunda birkaç odanın bulunduğu bir yere geliyoruz. Her oda farklı bir yere çıkıyor. Dolaşırken duvardaki şekli bir yere not alın. Lav basamaklarının bulunduğu yere gelince karşıya



Oyunun sonlarına yaklaşıyorsunuz. Ama son hiç de kolay değil.

geçin. Yalnız adım atarken dikkatli olun çünkü adım attığınız yerin önündeki basamak çöküyor.

Atlantis'e gelince içeri girin. Taşları daha önce duvarda gördüğünüz şekle ayarladığınız anda sahneye Kerner'le ÜberMann çıkıyor. Indy onlara dünyayı birkaç Orichalcum bombasıyla ele geçiremeyeceklerini söylüyor. ÜberMann ise amaçlarının Atlantis'in



Batık kent Atlantis'e veda etme zamanı geldi.

gücünden yararlanıp tanrı-insanlar yaratmak olduğunu söyleyip Indy'yi kobay olarak bunu denemeye davet ediyor. Fakat Kerner bunu ilk olarak denemek istiyor ve canından oluyor. Bunun üzerine ÜberMann sizi çağırıyor. Onunla konuşurken şu diyalog sırasını kullanın, 3-2-3-4-3-2-1. ÜberMann'da hırsla ilk olarak makinayı denemek istiyor ve çoktan hakettiği sonunu hazırlıyor. Atlantis yıkılmaya başlayınca denizaltıya kaçın.



Ve oyunu romantik bir Indy-Sophia görüntüsüyle bitirin.

Oyun son zamanlarda gelen en iyi Adventure'lardan biri. Ses efektleri ve grafikleri büyüleyici. Hard disk veya ikinci sürücüyle oynamaksa büyük zevk. Tek sürücülü Amiga sahipleri uyarıldınız! Tek sürücülü bir makinede oyun bir kağnı hızıyla çalışıyor. Siz yine de alın çünkü ben bukadar yazıyı boş yere yazmadım herhalde!..

YİĞİT ÇALIŞKAN

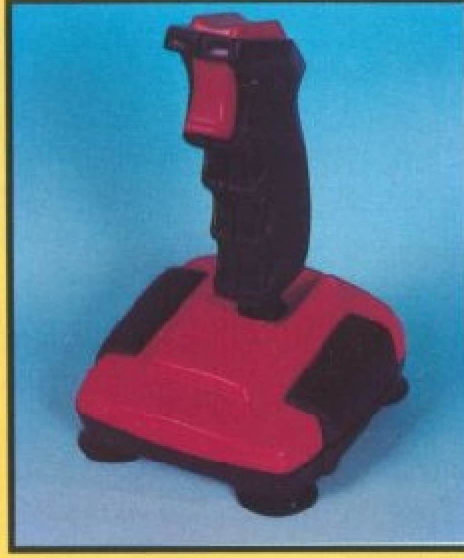
QuickShot™ II Turbo

COBRA



6 Micro switchs
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Geliştirilmiş kabza
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

TURBO



6 Micro switchs
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

PLUS



2 Micro switchs
8 Yöne çalışan çelik istarvoz
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

Commodore 64 Adaptör

Commodore 64 bilgisayarları için ürettiğimiz ve tüketicilerimizin büyük beyenisini kazanan adaptörlerimizin özel olarak üretilmiş besleme ünitesi kararlı gerilim voltajı verir. Orijinal görünümü, yıllara yayılan kalitesi ile adaptörlerimiz **GARANTİLİDİR.**



AMIGA 500 Adaptör



Amiga 500 için özel olarak ürettiğimiz özel besleme ünitesine sahip **AC ADAPTÖRÜDÜR.**

Orijinali görüntüsünde, gerilimi kontrollü Orijinaline göre daha dayanıklı olan adaptörlerimiz **GARANTİLİDİR.**

TOPTAN-PERAKENDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İmalatçı Firma : **EMEK ELEKTRONİK**, Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi No: 90 / 2 Fındıkzade/İSTANBUL
Tel: 9 (1) 523 11 40 - 525 47 52 Fax: 9 (1) 534 62 73

Bayiler : **SEDA MANYETİK SAN. TİC. A.Ş.**, Şehit Fehmi Bey Caddesi No: 4/A Konak/İZMİR
Tel: 9 (51) 83 50 01

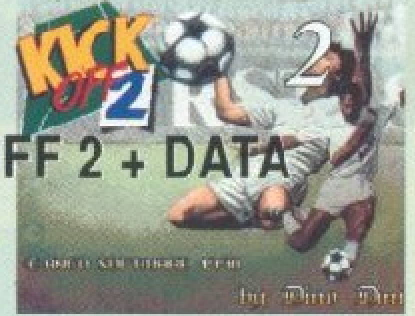
: **NOKTA LTD. ŞTİ.** Tunalı Hilmi Caddesi Kuğulu İş Hanı A Blok No: 123/45 Kavaklıdere/ANKARA
Tel: 9 (4) 427 75 22 (5 Hat) Fax: 9 (4) 427 28 03

: **OYGÜR ELEKTRONİK**, Rıntım Caddesi Başçavuş Sokak Yazıcıoğlu İş Hanı No: 10 Kadıköy/İSTANBUL
Tel: 9 (1) 336 60 59 Fax: 9 (1) 349 03 24

EN İYİ 50



(01).STREET FIGHTER II



(02).KICK-OFF 2 + DATA



(04). FLASH BACK



(82).BODY BLOWS

5 (03) ANOTHER WORLD
6 (10) SENSIBLE SOCCER 1.1
7 (48) LEMMINGS 2
8 (07) LOTUS TURBO III
9 (--) BAT II (YG)
10 (05) MONKEY ISLAND II
11 (11) PROJECT X
12 (13) LOTUS TURBO II
13 (06) SUPER TETRIS
14 (17) MOONSTONE
15 (18) SHADOW OF THE BEAST III
16 (15) THE MANAGER
17 (09) PIRATES
18 (--) DESERT STRIKE (YG)
19 (20) JAGUAR XJ220
20 (--) WAX WORKS (YG)
21 (137)THE CHAOS ENGINE
22 (32) PINBALL FANTASIES
23 (12) WINGS
24 (104)DARK SEED
25 (40) PINBALL DREAMS
26 (08) EYE OF THE BEHOLDER II
27 (24) PREMIERE
28 (--) TRANSARCTICA (YG)
29 (16) FINAL FIGHT
30 (23) CURSE OF ENCHANTIA
31 (14) LEMMINGS + DATA
32 (33) WING COMMANDER
33 (26) MYTH
34 (47) NICK FALDO'S GOLF
35 (51) TV SPORTS BASKETBALL (TG)
36 (21) SENSIBLE SOCCER 1.0
37 (29) CIVILIZATION
38 (35) DUNE
39 (45) SILKWORM
40 (131)SLEEP WALKER
41 (25) EPIC
42 (36) TURRICAN II
43 (85) SWIV (TG)
44 (128)NO SECOND PRIZE (TG)
45 (37) SPEEDBALL 2
46 (81) PRINCE OF PERSIA (TG)
47 (28) NORTH & SOUTH
48 (31) FIRST SAMURAI
49 (49) ZOOL
50 (59) POPULOUS II (TG)

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler
İşte bu ayın en iyileri ve ödülleri:
Mustaf BİLSEL (İstanbul) 18 **VİTES MOUNTAIN BIKE** kazandı.
Kıvanç ESEN (İstanbul) **TRACKBALL** kazandı.
Ulaş Ata (İzmir) **6 Ay AMIGA dergisi ve Manyetik Paket Aboneliği** kazandı.

Gelecek sayının büyük ödülüne hak kazanan siz olabilirsiniz. Ödüllerimiz ise,
Birinciye her bilgisayar kullanıcısının ihtiyacı **A500 için 20 MByte Harddisk**
İkinciye sizi kablo derdinden kurtaracak **Infrared (kablosuz) mouse**
Üçüncüye ise tabii **6 Ay ücretsiz AMIGA dergisi ve Manyetik Paket Aboneliği**

KATILMAK İÇİN:
En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı, adınızı, adresinizi ve telefon numaranızı ekleyin ve hemen adresimize gönderin.
AMIGA Dergisi EN İYİ 50 Köşesi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

Billboard

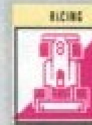
Bu Billboard'un gözde oyunu da Arabian Nights. Bir başka platform oyunu olan Entity ise hemen altında yer alıyor.
Bu ay platform severlerin ayı olsa gerek.

PUZZLE & QUIZ



1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Dyna Blaster
5- Troddlers
6- Wizkid
7- Steg
8- Humans
9- Lemmings + data diskleri
10- Klax

RACING



1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- Nigel Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ
6- Road Rash 220
7- Super Cars 2
8- Sturt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE



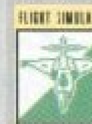
1- Dark Seed
2- BAT II
3- Monkey Island II
4- KGB
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- The Legend of Kyrendia
8- Lure of Temptress
9- Secret of Monkey Island
10- Indiana Jones & Last Crusade

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Wariors

FLIGHT SIMULATION



1- A320 Airbus
2- B-17 Flying Fortress
3- Wing Commander
4- Air Support
5- Shuttle
6- Flight of the Intruder
7- F-19 Stealth Fighter
8- A-10 Tank Killer
9- Red Baron
10- Birds of Prey

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Rome AD 92
8- Sword of Honour
9- Schelober's Quest For A Babe
10- Heimdall

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Ishar
4- Eye Of The Beholder II
5- Abondoned Places 2
6- Legends Of Valour
7- Waxworks
8- D.M. - Chaos Strikes Back
9- Black Crypt
10- Pools Of Darkness

ARCADE STRATEGY



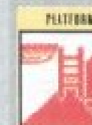
1- Elite & Elite II
2- Armour Geddon
3- Transarctica
4- Flames of Freedom
5- Starglider II
6- The Killing Cloud
7- Pirates
8- Dragon's Breath
9- Millenium 2.2
10- Robin Hood

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operaton Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM



1- Sleepwalker
2- Arabian Nights
3- Entity
4- Zool
5- Premiere
6- Super Frog
7- Lion Heart
8- Joe & Mac - Caveman Ninja
9- Ugh
10- Parasol Stars

STRATEGY



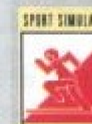
1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- Mega lo Mania
5- Civilisation
6- Populous II
7- Battle Isle - T. M. Of Chromos
8- Sim Earth
9- Romance of Three Kingdoms II
10- Sim City + Terrain Editor

SHOOT'EM UP



1- Project X
2- Chaos Engine
3- SWIV
4- Desert Strike
5- Turrican 2
6- Silk Worm
7- Firehawk
8- Turrican
9- Simulcra
10- Z-Out

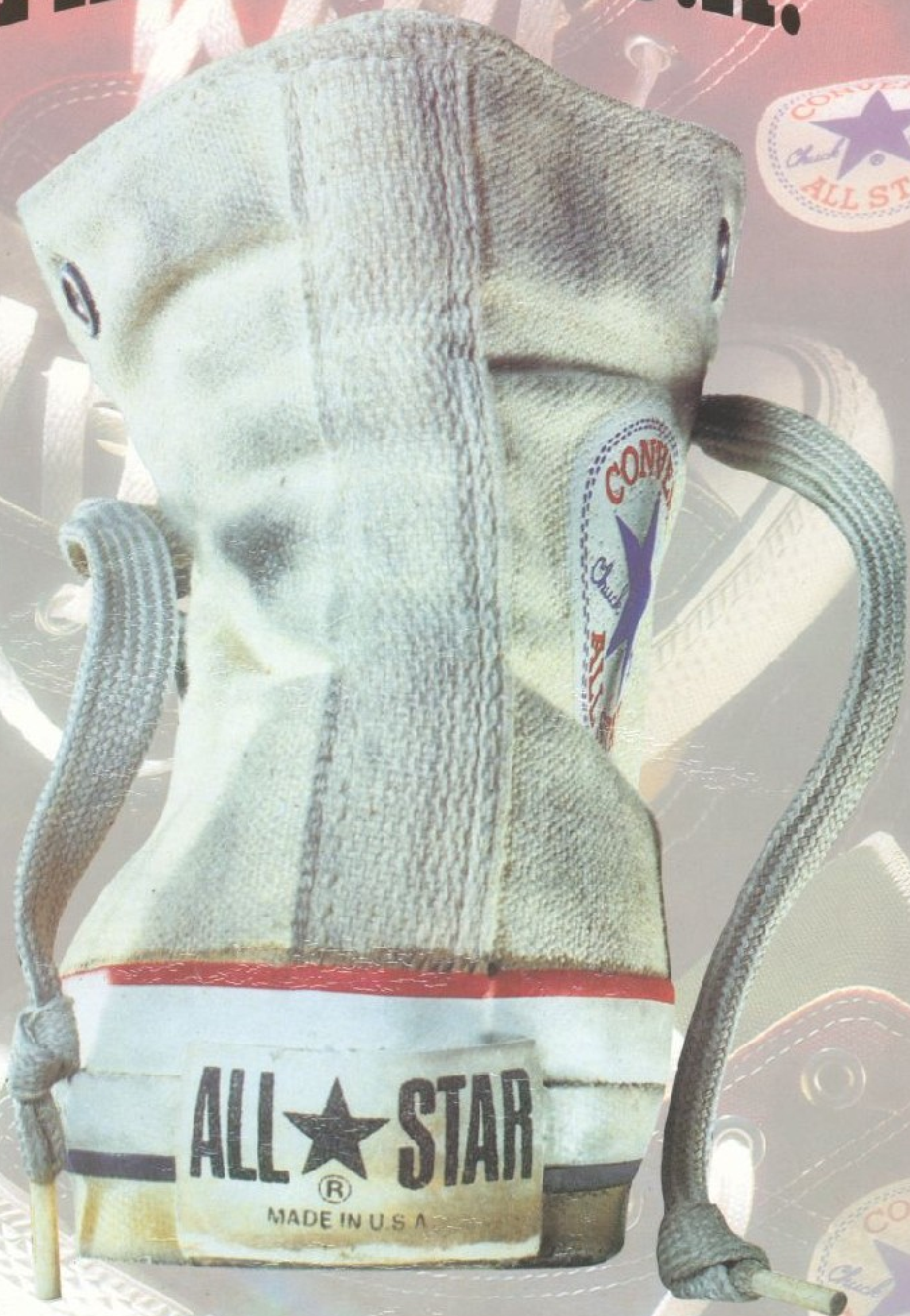
SPORT SIMULATION



1- Nick Faldo's Golf
2- Kick Off II + Data Diskleri
3- Sensible Soccer 92-93
4- Championship Manager
5- Eishockey Manager
6- Jimmy White's WW Snooker
7- G.G. World Class Cricket
8- Pro Tennis Tour
9- PGA Tour Golf + Data Disk
10- The Manager


Lee Cooper
the Feeling's Great

MADE IN U.S.A.



Nothing else, but the ORIGINAL!

conteks

Tel: (1) 227 00 41 (4 hat)